

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

MAESTRÍA EN ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO



## **Análisis de la representación *LGBT+* en contenido animado consumido en México**

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO  
DE MAESTRA EN ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO PRESENTA

**YEDI IRISSEL QUEVEDO RAMÍREZ**

Correo electrónico: [Irisel.quevedo@uabc.edu.mx](mailto:Irisel.quevedo@uabc.edu.mx)  
Identificador ORCID: 0000-0002-8964-6945

Director de tesis: Dr. Jorge Alberto Cid Cruz  
Identificador ORCID: 0000-0001-9691-2503

Sinodal: Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela  
0000-0002-2412-0483

Sinodal: Mtra. Anabel Cortez Burciaga  
Identificador ORCID: 0000-0003-4392-2171

Mexicali, B.C. 20 de noviembre de 2022

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

MAESTRÍA EN ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO



## **Análisis de la representación *LGBT+* en contenido animado consumido en México**

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO  
DE MAESTRA EN ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO  
PRESENTA

**YEDI IRISEL QUEVEDO RAMÍREZ**

Correo electrónico: [IriseL.quevedo@uabc.edu.mx](mailto:IriseL.quevedo@uabc.edu.mx)  
Identificador ORCID: 0000-0002-8964-6945

Director de tesis: Dr. Jorge Alberto Cid Cruz  
Identificador ORCID: 0000-0001-9691-2503

Sinodal: Dra. Paloma Rodríguez Valenzuela  
Identificador ORCID: 0000-0002-2412-0483

Sinodal: Mtra. Anabel Cortez Burciaga  
Identificador ORCID: 0000-0003-4392-2171

Mexicali, B.C. 20 de noviembre de 2022

## DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Declaro que la tesis que se presenta contiene material original que no ha sido presentado para la obtención de un grado académico o diploma en esta u otra institución de educación superior. Asimismo declaro que hasta donde yo sé no contiene material previamente publicado o escrito por otra persona excepto donde se reconoce como tal a través de las citas.

Mexicali, B.C., 20 de noviembre de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Yedi Irisel Quevedo Ramírez', written in a cursive style.

---

**Yedi Irisel Quevedo Ramírez**

*A mi madre,  
por su cariño, comprensión y apoyo incondicional*

## Resumen

Hace algunos años la representación de la comunidad *LGBT+* en contenido animado fomentaba estereotipos e ideologías que provocaban estigmatización y afectaban negativamente a los espectadores, especialmente a los que pertenecían a la comunidad *LGBT+*. Es importante identificar estos mensajes y reconocer el efecto que pueden tener en la audiencia. El propósito de este trabajo es el de analizar la representación de personajes *LGBT+* en animaciones consumidas en México con el objetivo de comprender qué mensajes se están transmitiendo al público mexicano sobre la comunidad *LGBT+*. Utilizando el análisis semiótico desde una perspectiva queer y los tropos contemporáneos se estudiará la forma en que se caracteriza a los personajes pertenecientes a la comunidad *LGBT+* y qué tipo de narrativas se crean en torno a ellos.

## Abstract

A few years ago, the representation of the *LGBT+* community in animated content promoted stereotypes and ideologies that caused stigmatization and negatively affected viewers, especially those who belonged in the *LGBT+* community. It is important to identify these messages and recognize the effect they can have on the audience. The intention of this work is to analyze the representation of *LGBT+* characters in animations consumed in Mexico with the aim of understanding what messages are being transmitted to the Mexican public about the *LGBT+* community. The way *LGBT+* characters are portrayed and what kind of narratives are created around them will be studied using a semiotic analysis from a queer theory perspective and contemporary tropes.

# ÍNDICE

Introducción.....	9
1.- Comunidades <i>LGBT+</i> , historia, discriminación y representación con un enfoque queer.	
1.1 Definición <i>LGBT+</i> e historia.....	11
1.2 Discriminación <i>LGBT+</i> en México .....	17
1.3 Representación <i>LGBT+</i> en televisión .....	20
1.4 Representación <i>LGBT+</i> en productos animados .....	24
1.5 Teoría Queer .....	28
1.6 Cómo la representación afecta: hipótesis de contacto y relaciones parasociales.....	32
2.- Marco metodológico: Semiótica y discurso.	
2.1 Semiótica de Peirce .....	38
2.2 Tropos .....	47
3.- Análisis semiótico y discursivo de series animadas con contenido <i>LGBT+</i> .	
3.1 <i>Vete a la Versh</i> .....	52
3.2 <i>Steven Universe</i> .....	63
3.3 <i>Huevos Rancheros</i> .....	75
Conclusiones.....	82

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura</b>	<b>Título</b>	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1</b>	<i>Los personajes de Manuelita y Pancho de un lugar sin límites.</i>	22
<b>Figura 2</b>	<i>Muchachas de uniforme</i>	23
<b>Figura 3</b>	<i>Representación de la triada de Peirce con los elementos que componen al signo.</i>	43
<b>Figura 4</b>	<i>Advertencia</i>	53
<b>Figura 5</b>	<i>Tabla de análisis: Vete a la Versh</i>	53
<b>Figura 6</b>	<i>Niños mirando TV Olmeca</i>	54
<b>Figura 7</b>	<i>Cortinilla con Cati la Catarina</i>	55
<b>Figura 8</b>	<i>Cati la Catarina hablando frente a cámara</i>	56
<b>Figura 9</b>	<i>Cortinilla con Cati la Catarina 2</i>	59
<b>Figura 10</b>	<i>Cortinilla con Cati la Catarina 3</i>	60
<b>Figura 11</b>	<i>Cortinilla con Cati la Catarina 4</i>	60
<b>Figura 12</b>	<i>Tabla de análisis: Steven Universe</i>	63
<b>Figura 13</b>	<i>Zafiro</i>	65
<b>Figura 14</b>	<i>Rubí</i>	67
<b>Figura 15</b>	<i>Cómic leído por rubí</i>	70

<b>Figura 16</b>	<i>Proposición de matrimonio</i>	71
<b>Figura 17</b>	<i>Capítulo 23, temporada 5. Reunificados</i>	72
<b>Figura 18</b>	<i>La boda entre Zafiro y Rubí</i>	73
<b>Figura 19</b>	<i>Tabla de análisis: Huevos Rancheros</i>	76
<b>Figura 20</b>	<i>Chava y Chema</i>	77

## Introducción

El propósito de este trabajo es el de analizar la representación de personajes *LGBT+* en animaciones consumidas en México con el objetivo de comprender qué mensajes se están transmitiendo al público mexicano sobre la comunidad *LGBT+* y cómo afectan estos la percepción que la sociedad tiene de esta comunidad.

Utilizando la teoría *queer* y el análisis semiótico se estudiará la caracterización de los personajes pertenecientes a la comunidad *LGBT+* y qué tipo de discursos se crean en torno a ellos.

Debido a la violencia y discriminación que sufre la comunidad *LGBT+* en México, es necesario analizar los discursos que giran en torno a personajes *LGBT+* en animaciones mexicanas y extranjeras consumidas por un público mexicano por tener estos un efecto en la sociedad que los consume. La cultura transmitida por medios de entretenimiento, tales como la televisión, el cine, los videojuegos -entre otros- juega un papel importante en la percepción que la sociedad tiene sobre algunos grupos marginados. Esto justifica la necesidad de generar estudios de análisis sobre la representación de personajes *LGBT+*.

Este trabajo de investigación de tipo analítico se respalda desde la perspectiva *Queer* y su ideología la que sostiene, a grandes rasgos, que el sexo de una persona no está biológicamente vinculado a su identidad de género u orientación sexual, si no más bien estos últimos son una construcción social (Butler, 2002). Es importante analizar a los personajes y narrativas *LGBT+* desde la perspectiva *Queer* pues desde esta perspectiva no se privilegian las narrativas heterosexuales como naturales o default y se cuestiona la heteronormatividad y el porqué las narrativas que no cumplen con esos estándares se suelen presentar

como anormales. Se utilizará la semiótica de Peirce explicada a través del libro *Danza de los Signos* (Zecchetto, 2002) y *Semiotics for Beginners* (Chandler, 2020) porque consideramos que tiene un enfoque general en todo tipo de signos y presta un interés específico en la manera que el hombre conoce su realidad a través de estos; además, se utilizará la identificación de tropos mediante el sitio web *Tvtropes.org*, al ser este una herramienta colaborativa internacional que se mantiene actualizada con información acerca de los diversos tropos presentes en medios de entretenimientos contemporáneos.

Este trabajo está estructurado en tres secciones diferentes: el primer capítulo, que trata los temas relacionados a la comunidad *LGBT+* como su definición, historia, la representación en televisión y animación y su importancia, y la teoría *queer*; el segundo capítulo, que es en el cual se encuentra el marco metodológico y se enfoca en semiótica y el discurso; y por último, el tercer capítulo, en el que se realiza el análisis semiótico y discursivo de series animadas con personajes *LGBT+* y el cual termina con las conclusiones de este trabajo de investigación.

El primer capítulo está dividido en 5 subtemas. Se comienza hablando sobre la definición e historia de la comunidad *LGBT+* desde eventos conmemorativos a nivel internacional como Stonewall en el año de 1969 hasta la formación actual del colectivo en México y la marcha anual del orgullo que se festeja en diversos países. Se hace énfasis en los orígenes de la lucha en México por los derechos de las personas *LGBT+* comenzando desde la conquista y lo que se sabía de la homosexualidad en el México precolombino.

Dentro del mismo primer capítulo se expone la discriminación y violencia que sufre la comunidad *LGBT+* en México; la representación de personajes *LGBT+*

en televisión y animación, haciendo un énfasis en las animaciones en los últimos años; así también una explicación sobre lo que es la teoría *queer* y la *hipótesis de contacto y relaciones parasociales*.

En el segundo capítulo se describe el marco metodológico. Aquí hay dos subtemas que dividen este capítulo y abarcan la semiótica según Peirce y los tropos narrativos que sirven al análisis; se explican los elementos que componen al signo según Peirce y cómo estos tienen un impacto en la forma que las personas conocen su realidad. En el caso de los tropos, se define qué son y la importancia que tienen para identificar las narrativas que se normalizan en el medio del entretenimiento.

Por último, el tercer capítulo se compone del análisis semiótico a personajes de tres series diferentes en el que se busca conocer las narrativas actuales sobre la comunidad *LGBT+*. Cada análisis semiótico considera la perspectiva *Queer*.

Con este trabajo se busca analizar los mensajes que se reproducen en los medios animados a través de los personajes *LGBT+* y las narrativas en torno a ellos con la intención de conocer la realidad que construimos.

## **Capítulo 1: Comunidades *LGBT+*, historia, discriminación y representación con un enfoque *queer*.**

### **1.1 Definición *LGBT+* e historia**

La comunidad *LGBT+* engloba a todas aquellas personas cuya identidad y orientación sexual no coincide con lo heteronormativo (hace referencia a un sistema que cree que la heterosexualidad es la única sexualidad normal) y el

binarismo tradicional (establece que solamente existen dos géneros -en otras palabras, la identidad de una persona- y los atribuye a dos únicos sexos -que hace referencia al aspecto biológico-). Originalmente estas siglas eran expresadas únicamente como *LGBT* para representar a las personas *lesbianas, gays, bisexuales y transgénero*. Sin embargo, en años recientes el término ha experimentado algunos cambios en sus siglas como la adición y orden de letras para englobar a una variedad más amplia de expresiones de identidad y sexualidad que no se sentían anteriormente incluídas.

Estos cambios se efectuaron por aquellos grupos que buscaban la manera de sentirse incluidos, por lo tanto, el orden de las siglas puede cambiar dependiendo del grupo de personas que hablen del tema. Por ejemplo, la comunidad de asexuales pueden agregar una A a las siglas, quedando como *LGBT A*. (Gold, 2018 )

Se ha comenzado a utilizar también el Acrónimo *LGBT+* para hacer referencia a que existen más identidades y sexualidades incluídas en este grupo.

En este trabajo se utilizará el término *LGBT+* para referirse a todas las expresiones de género y sexualidad que no sean heterosexuales y cisgénero (que se sienten identificados con el género que se les fue asignado al momento de nacer).

La lucha de la comunidad *LGBT+* es una respuesta a la discriminación y opresión que ha sufrido a lo largo de los años. El movimiento no comenzó como colectivo en 1969 con los disturbios de *Stonewall* en Estados Unidos, pero ese evento fue conmemorativo y ha sido reconocido como un logro para la liberación *gay* lo que inspiró el crecimiento del movimiento *LGBT+* hasta el presente a nivel internacional (Armstrong y Crage, 2006). En México, por su parte, el colectivo fue

desarrollando su propia historia y personajes de manera simultánea a lo que ocurrió en el mundo.

No se sabe mucho sobre la homosexualidad en la América precolombina, pues todos los registros escritos que se tienen de la época de la conquista fueron realizados por los conquistadores o autores indígenas que ya habían sido convertidos al cristianismo (Franco, 2019); se tienen registros de la época de la conquista en la que ya se condenaba a personas homosexuales por prejuicios muy parecidos a los que se tenían en Europa.

Aunque existían pueblos en México, como el Totonaca en el que han sobrevivido estatuillas de barro representando a dos hombres practicando una felación, los historiadores tienen percepciones diferentes sobre lo que esto significaba, pues hay quienes argumentan que la homosexualidad y el travestismo eran castigados con muerte (Franco, 2019); incluso antes de la conquista. Por otro lado, hay quienes opinan que esto no era así. En una investigación escrita por Alberto Franco se menciona al cronista Kimball Goeffrey y cómo éste, tras realizar un análisis hermenéutico sobre la *Historia General de las cosas en la Nueva España* de Bernardo de Sahagún, llega a la conclusión de que no existe evidencia de que la homosexualidad se suprimiera como se hizo después de la conquista.

Lo que se puede entender de esto es que a partir de la conquista; la moral, las leyes y la manera de ver la homosexualidad y travestismo en México cambió debido a que se impuso la visión española.

En 1901, la homosexualidad, aunque no era tipificada como delito, seguía siendo vista como algo poco aceptable y se utilizó la excusa de *faltas a la moral y buenas conductas* para sancionar actos que no fueran bien vistos (Franco, 2019). En ese año tuvo lugar el llamado “baile de los 41”, que consistió, según narra Franco

(2019), a partir del trabajo de Miguel Capistrán (2010), en un hecho que se desarrolló de la siguiente manera:

“En una de las casas de la calle Ezequiel Montes de la Ciudad de México empezó a haber un continuo ajetreo de carruajes que llegaban, hecho que llamó la atención de un gendarme que notó algo raro entre las personas que descendían de los vehículos. Al espiar la casa, el oficial se dio cuenta de que en la fiesta solo había hombres y que algunos estaban vestidos de mujeres. Acto seguido, llamó a varios refuerzos e hicieron una redada que pasó a la posteridad. El número de detenidos fue de 41 y de ahí la fama de este número. El primer castigo que se les impuso (recordemos que no había ningún delito que perseguir) fue barrer las calles inmediatas a la comisaría.”  
(p.7-8)

El número oficial de detenidos fue de 41, pero en realidad habían detenido originalmente a 42 personas, una de ellas fue Ignacio de la Torre y Mier, quien era yerno del entonces presidente de la república Porfirio Díaz (Bazant, 2005). Este hecho escandalizó a la sociedad y en una de las diversas publicaciones que se hicieron al respecto en aquel momento se opinaba lo siguiente respecto al tema: “La verdad es que en la referida reunión, excesivamente inmoral y escandalosa, solo se encontraba un grupo de más de 40 hombres, muy conocidos por sus costumbres depravadas” (Bazant, 2005).

En la década de 1920 se vivió en México la creación del ambiente gay formado por aquellos hombres que gozaban de cierto prestigio debido a su dinero o fama; estos quedaban exentos en cierta medida del acoso que era común en aquellos tiempos hacia los hombres homosexuales. Este ambiente produjo a diversas figuras importantes como lo son Luis Montes de Oca (secretario de Hacienda del presidente Plutarco Elías Calles), los pintores Roberto Montenegro y Agustín Lazo, el poeta Carlos Pellicer, actores, escenógrafos entre otros (Monsiváis, 2002).

Durante décadas, en México se han vivido expresiones de homofobia en distintos sectores de la sociedad, principalmente lejos de las ciudades y su medio intelectual, aquellos lugares que permanecen aún carentes de educación científica y donde el catolicismo tiene una gran influencia (Monsiváis, 2002).

En 1969 sucedieron los disturbios de Stonewall en Estados Unidos, hecho que tendría un impacto histórico en la comunidad *LGBT+* no sólo en su país sino también en México. En la madrugada del 28 de junio de ese año, en un bar llamado *StoneWall Inn* en Nueva York que era utilizado como refugio para las personas que no se identificaban con la normalidad heterosexual del momento, tuvo lugar una redada policial (DW Español, 2019). Por primera vez, las personas de la comunidad respondieron a las agresiones policiales que no parecían ser poco comunes. Según cuenta Mark Segal a LA VANGUARDIA (Peirón, 2019), él estuvo presente en el momento de la redada, dijo que la policía podía llegar a arrestar a las personas por el simple hecho de estar ahí en el bar. Describe también como aquella noche la policía entró al bar y comenzó a acosar y aterrorizar a las personas que se encontraban esa madrugada del 28 de junio; les robaron carteras y los extorsionaron, él tenía apenas 18 años. Posteriormente, cuando los policías

pretendían salir del bar para regresar al cuartel después de haber violentado a los clientes ese día, estos últimos les comenzaron a lanzar piedras.

Recuerda Mark Segal :

“les empezamos a tirar piedras, latas, todo lo que pillamos. No se sabe quién lanzó la primera piedra pero desafiamos a la policía. Los encerramos en el bar. Nunca se habían sentido atrapados, experimentaron lo mismo que nos hacían ellos a nosotros”. (Peirón, 2019)

Ese suceso marcó un pilar importante en la historia de la liberación sexual de la comunidad *LGBT+*.

En México, a finales de los años 60s, el movimiento que empezó en Estados Unidos con lo sucedido en *Stonewall* creó también un impacto e influyó en su propia historia dentro del movimiento de liberación *LGBT+*. El 15 de agosto de 1971, Nancy Cárdenas Martínez fundó el *Frente de Liberación Homosexual de México (FLH)*, trayendo con esto un espacio para educar y hablar abiertamente sobre los derechos de las personas homosexuales y lesbianas (Franco, 2019). Nancy Cárdenas es uno de los mayores exponentes del comienzo del movimiento en el país pues además de protestar ante situaciones injustas que sufrían las personas homosexuales, también hacía crítica hacia la discriminación que recibían en los medios masivos y luchaba por sus derechos humanos y laborales en un programa de televisión nacional; eventualmente, habló sobre los derechos de las personas que vivían con el virus de inmunodeficiencia humana (VIH) cuando este llegó al país unos años más tarde (Villamil, 2003).

A partir de este momento, comienzan a surgir en México organizaciones que buscan la liberación homosexual, visibilizar y desestigmatizar a personas

homosexuales tales como *SEXPOL*, *Frente Homosexual de Acción Revolucionaria (FHAR)*, *Akratas*, *Lesbos* y *Oikabeth* (Secretaría de cultura, 2019). Algunos de los colectivos que surgieron durante esos años participaron en un contingente en la marcha conmemorativa de los 10 años de lo sucedido por la represión estudiantil el 2 de octubre de 1968. Estos fueron los cimientos de lo que más adelante se convertiría en la *Marcha del orgullo LGBTTTI*.

En resumen, la homosexualidad ha estado presente en México incluso desde antes de la conquista; los detalles sobre cómo era vista en ese tiempo son escasos pero a partir de ese momento y hasta la fecha presente la comunidad *LGBT+* en México ha desarrollado su propia historia y ha sido inspirada no sólo por eventos en el extranjero como lo fueron los disturbios de Stonewall en 1969 si no también por sus propios personajes mexicanos que aportaron un espacio para la lucha contra la discriminación que sufría la comunidad de parte de la sociedad entre otros puntos importantes.

## 1.2 Discriminación *LGBT+* en México

La discriminación y violencia que sufren las personas de la comunidad *LGBT+* representa un número alto, siendo México uno de los países pertenecientes de la OECD (en español, OCDE: La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos) está por debajo de la media en temas de protección a la comunidad *LGBT+*. (OECD, 2020); la inclusión legal de la comunidad *LGBT+*, tal como lo define la misma organización se refiere al porcentaje de leyes inclusivas que han sido aprobadas y que son necesarias para asegurar un trato equitativo de las personas *LGBT+*. El progreso que ha tenido México en los últimos años ha sido

modesto en referencia a la inclusión de personas transgénero y parejas del mismo sexo (OECD. 2020).

En una entrevista para Forbes México, Sánchez Guadarrama, activista por los derechos *LGBT+*, mencionó que las cifras de la OCDE indican que una persona homosexual tiene un 50% menos de probabilidades de obtener un puesto de trabajo si su entrevistador es heterosexual (Ordaz, 2020).

En un reportaje de la gaceta de la UNAM se menciona que cifras de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos y del Consejo para Prevenir y Eliminar la Discriminación de la Ciudad de México revelan lo siguiente: “reportan que más de 50 por ciento de la comunidad *LGBTI* en el país apela a la discriminación que vive. Además, cerca del 40 por ciento de la población no está dispuesta a vivir con alguien que sea de orientación sexual diferente.” (Correa, 2019).

Aunque no se cuentan con estadísticas oficiales de muchos países pertenecientes a la Organización de los Estados Americanos (OEA) sobre la discriminación y violencia hacia este colectivo, organizaciones como la Comisión Interamericana de Derechos Humanos, según lo refiere un comunicado de prensa (CIDH, 2014), debe recurrir a estadísticas complementarias obtenidas de organizaciones de la sociedad civil o coberturas periodísticas para conocer la situación de la comunidad *LGBT+*. Si bien este registro de violencia no es exhaustivo, la CIDH revela que existe la violencia generalizada a personas *LGBT+*.

En un reportaje realizado por Gerardo Sánchez Guadarrama (2020), explica que los homicidios de odio no son reconocidos en todos los estados del país. Baja California es uno de los estados que no reconoce los homicidios de odio por orientación sexual o identidad de género y tan sólo nueve entidades penalizan el

delito de homicidio por trans feminicidio o por identidad de género y que de todos los estados a donde él acudió para solicitar esta información, únicamente 3 compartieron datos. A eso debe sumarse el hecho de que muchas familias y amigos de las víctimas LGBT+ de asesinatos no denuncian los crímenes por los altos niveles de prejuicio y hostilidad de las autoridades y la comunidad (CIDH, 2015).

Cabe destacar, como se ha señalado antes, que no se cuenta con muchas cifras oficiales y mucho de lo que se sabe del tema de discriminación y violencia recae en parte en la labor de periodistas, organizaciones privadas y activistas. En un video reportaje de El País (El País, 2017), se entrevistó a un grupo de mexicanos que contaron sus experiencias de homofobia, lesfobia y transfobia. Una de las participantes, Kenya Citlali Cuevas, una mujer transgénero, narra como una de sus amigas transgénero, quien trabajaba como sexoservidora, fue asesinada por un hombre quien, a pesar de haber sido detenido al momento, fue dejado en libertad tras un juicio oral, incluso antes de que a Kenya le entregaran el cuerpo de su amiga; además, agrega que ella misma ha sufrido actos de violencia y discriminación cada día. Otro de los participantes, Luis Humberto Ladrón, cuenta que fue rechazado como sujeto donador a pesar de que las pruebas que le realizaron indicaban que era apto para donar por su estilo de vida saludable pero se le rechazó por considerarse sujeto de riesgo por su orientación sexual. Varios de los participantes mencionan incomodidad con las miradas de las personas, los señalamientos, los comentarios o los tratos discriminatorios que sufren .

Se tienen también algunos datos de una organización sin fines de lucro que en el año 2017 realizó su *Primera Encuesta Nacional Sobre Discriminación y Juventudes LGBT en México* (Yaaj México, 2017) en la que participaron más de

1,000 jóvenes de todo el país. Entre los datos obtenidos se encuentra que el 62% de los jóvenes *LGBT+* son violentados en las escuelas, el 41% son excluidos o marginados del ambiente familiar, casi el 50% no demuestra su afecto en lugares públicos por su seguridad y sólo una de cada diez personas acude a denunciar.

Esta información deja claro que aun existe un nivel alto de discriminación y violencia hacia la comunidad *LGBT+* en México llegando incluso al punto de no reconocerse en algunos estados los crímenes de odio hacia personas por su orientación sexual o identidad de género.

### 1.3 Representación *LGBT+* en televisión

La mayor influencia cultural que tiene México es Estados Unidos; esta influencia se transmite a través de productos fílmicos, musicales, alimenticios y otros más, que provocan una imposición en las creencias de las personas y sus hábitos (Acle, Santos y Carmona, 2018). Esto incluye la manera en que ese país ha representado a grupos de personas en medios de entretenimiento, como es el caso de la comunidad *LGBT+* en televisión y cine, pues es a través de estos productos que México ha sido expuesto a su representación.

La comunidad *LGBT+* ya tiene décadas siendo representada en medios masivos de comunicación en Estados Unidos. Aunque entre los años de 1930 y 1968 se prohibía de manera implícita la inclusión de personajes homosexuales en Hollywood por medio del *Hollywood production code* que es también conocido como *código Hays* (Noriega, 1990), ya existían algunos ejemplos en televisión de personajes *LGBT+*.

Debido a los códigos impuestos en aquella época, se prohibía la exposición de “perversion o desviación sexual” y con esto se englobaba a toda muestra de sexualidad que no fuera la heterosexual (Noriega, 1990). Esta prohibición no siempre era respetada por las producciones y cuando se quería incluir a personajes *LGBT* se hacía de una manera implícita o por medio de metáforas (Cook, 2018).

En la investigación realizada por Chon Noriega (1990), el autor hace referencia a este periodo de la historia cinematográfica de Estados Unidos como “la era del silencio” respecto a la homosexualidad, pues tanto la iglesia como los medios periodísticos y el público evitaban hablar sobre la homosexualidad implícita de los personajes en las películas o señalarla. Por el contrario, cuando se trataba de personajes lésbicos, los espectadores se volvían más dispuestos a comentarlo. A una obra de teatro, *These Three*, de los años 30s se le calificaba de la siguiente manera, haciendo referencia a la relación de ambas mujeres: "*an abnormal relationship*," "*unnatural affection*," y "*abnormal misbehavior*."

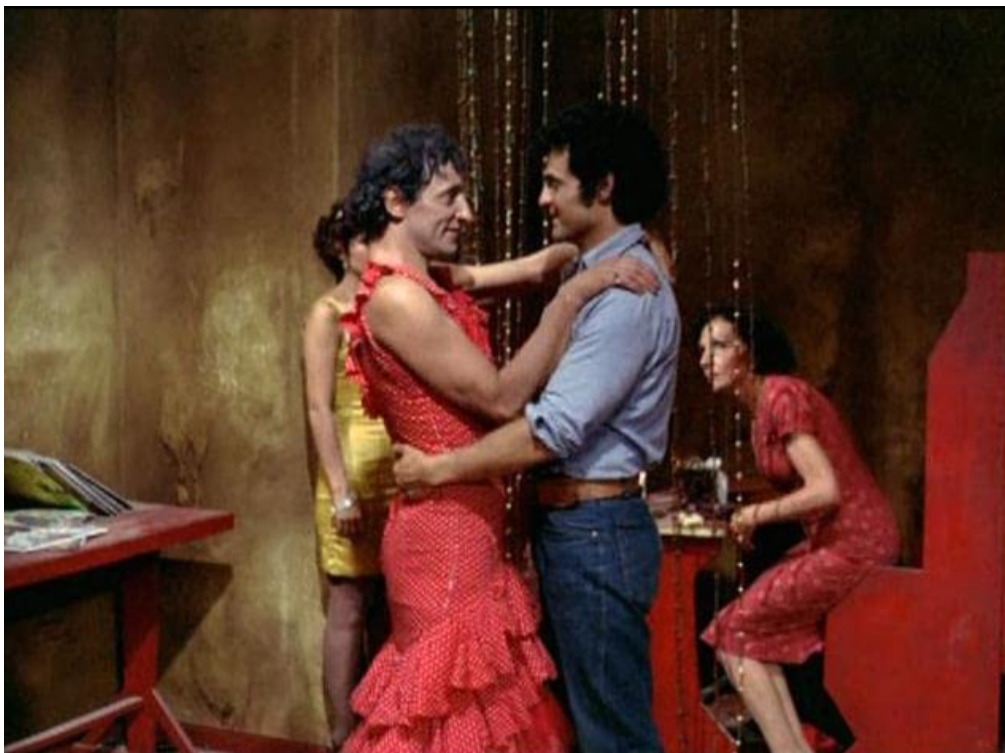
Al igual que en Estados Unidos con el código *Hays*, en México surgió un colectivo denominado la *Legión Mexicana de la Decencia* en 1934 que tenía como objetivo supervisar el contenido que se producía y era consumido. Este colectivo obtuvo un reconocimiento legal en el país y pasó a censurar lo que no llegaban a considerar decente para la sociedad (Díaz, 2018). Entre los temas que tenían prohibidos se encontraba la homosexualidad. Durante los años posteriores, en la época del cine de oro, a pesar de la censura y las indicaciones de la Legión, siguieron existiendo personajes *LGBT+* en algunas películas producidas en México tales como “la casa del ogro” (de Fuentes, 1938), en el que uno de los personajes, si bien no es explícitamente presentado como homosexual, recibe

comentarios por parte de otros personajes que así lo sugieren. Se caracterizaba con un comportamiento estereotipado que se consideraba que tenían los homosexuales en aquella época.

Entre otras películas se encuentran las que repitieron la misma narrativa de personajes con una historia trágica, llena de sufrimiento y violencia, aludiendo a una enfermedad mental del personaje, estereotipos homofóbicos o que sufrieron de la censura en el país; ejemplos tales como *muchachas de uniforme* (Crevenna, 1951), *la culpa de los hombres* (Rodriguez, 1955), *el lugar sin límites* (Ripstein, 1978), *tres mujeres en la hoguera* (Salazar, 1977) entre otras.

### Figura 1

*Los personajes de Manuelita y Pancho de un lugar sin límites.*



Nota. Tomado de la película Un lugar sin límites (Ripstein, 1978).

## Figura 2

*Muchachas de uniforme.*



Nota. De la película *Muchachas de Uniforme* (Crevenna, A., 1951).

En la década de los 70s, en México, se comenzó a vivir una liberación sexual y de identidad por parte de las personas *gays*, lesbianas, bisexuales y transexuales (Secretaría de cultura, 2019). Aunque el comienzo de esta liberación trajo consigo un esfuerzo por parte de la comunidad para concientizar y educar a la sociedad, aún son comunes las muestras de homofobia y rechazo a la comunidad *LGBT+* a través de medios masivos.

Algunos de los estereotipos o narrativas dañinas que se han perpetuado en medios masivos sobre la comunidad *LGBT+* en los últimos años han variado dependiendo del año del que proviene dicho contenido. Esto incluye también a los medios animados cuyo contenido no quedó exento de sufrir censura -como es el caso *Steven Universe*- o de representar con narrativas dañinas a la comunidad

*LGBT+* -como es el caso puntual de *Mr. Garrison's Fancy New Vagina* de *South Park*.

En otras palabras, Estados Unidos es y ha sido una gran influencia en los medios de entretenimiento que se consumen en México. Al igual que en Estados Unidos existía el *código Hays* y su intento de censurar la representación *LGBT+*, en México existía la *Legión Mexicana de la Decencia* que se ocupaba de censurar lo que a su criterio no consideraba decente para los espectadores mexicanos, incluyendo la representación de la homosexualidad. A pesar de eso, sí existieron personajes *LGBT+* en algunas películas Mexicanas, aunque en diversas ocasiones representaban situaciones trágicas, de violencia o fomentaban estereotipos dañinos.

#### 1.4 Representación *LGBT+* en productos animados

No existen muchos estudios que analicen la frecuencia con la que sucede la inclusión de personajes *LGBT+* o que analicen las narrativas que se crean en torno a estos personajes en medios de animación 2D y 3D producidos y/o transmitidos en México.

Estudiar y analizar de qué manera son representados los personajes *LGBT+* en medios animados ayuda a comprender qué imágenes son las que está consumiendo la audiencia en México sobre la comunidad *LGBT+* y qué prejuicios son difundidos entre la audiencia de dicho contenido animado. A continuación se presentan algunos ejemplos de cómo la animación consumida en México ha difundido su propio mensaje sobre la cultura *queer*.

En los años 90s se comienza a ver un cambio tanto en calidad como en frecuencia en medios animados 2D y 3D para los personajes *LGBT+*; estas animaciones estuvieron disponibles para el consumo del público mexicano.

A principios de los años 90s, por ejemplo, se estrena en México la serie animada de origen japonés *Sailor moon* (Sato, J. et al, 1992-1997) y a diferencia de Estados Unidos en donde sufrió de censura a personajes *LGBT+* en México se mostró de manera explícita la relación que había entre dos personaje del mismo sexo y su representación no binaria del género a través de varios otros personajes.

El 9 de marzo de 2005 se estrenó en México el capítulo de *South Park* (1997-presente) titulado *Mr. Garrison's Fancy New Vagina* en el que uno de los personajes, el señor Garrison decide cambiar de sexo al sentirse identificado como mujer; en ese mismo capítulo, otros dos personajes deciden cambiar su raza y su especie respectivamente por medio de una cirugía. Después de comparar el deseo de un hombre de querer cambiar su especie a la de un delfín con el de una persona transgénero que quiere una cirugía de reasignación de sexo, el episodio concluye dando el mensaje de que uno debe aceptarse tal y como es y que el personaje del señor Garrison nunca será una mujer sin importar las cirugías a las que se someta, lo cual terminó convirtiéndose en un mensaje transfóbico.

Después del estreno del capítulo final de la serie *Korra* en 2014, en donde se muestra de una manera sutil que el personaje principal desarrolla sentimientos románticos hacia otro personaje de su mismo sexo, el creador, Bryan Konietzko (2014) explicó a través de su cuenta personal en Tumblr que al acercarse al final de la serie había planteado la idea de que el personaje de Korra terminara en una relación lésbica, sin embargo, en aquel entonces no estaba seguro de que le fuera permitido transmitirlo de manera explícita al tratarse de una serie vista por

personas de todas las edades. Cuando se acercó a la cadena le explicaron que había un límite de cuánto podía mostrar por lo que se decidió cerrar la serie con una escena que no fuera explícita. Si bien esto no fue considerado como representación *LGBT+* al no ser explícito, -si no hasta que el creador lo clarificó una vez acabada la serie- esto abrió las puertas para que otras series en el futuro se dieran cuenta de que era posible crear dicha representación.

Con el final de *Korra*, comenzaron a aparecer cada vez más representaciones de personajes *LGBT+* en series de origen americano que llegaron al público mexicano por medio de televisión abierta o servicios de *streaming*, como es el caso de la serie animada *Steven Universe* (Sugar et al., 2013-2019), el capítulo final de *Hora de aventura* (Ward et al., 2010-presente) y *She-Ra y las princesas del poder* (Stevenson et al., 2018-2020); todas estas series han representado de manera explícita a personajes *LGBT+* sin la intención de recrear una imagen negativa o narrativas que puedan llevar a la discriminación o prejuicio.

Un ejemplo de personaje *LGBT+* en una película animada producida en México es la presente en *Una Película de Huevos (2006)*, en la que, según explicó el co-director en una entrevista para LOOP, una pareja de personajes son homosexuales sin que sea obvio para todos los espectadores:

“Por ejemplo, hay un huevito que al final queda como pareja de Coco, el huevo de cocodrilo, pero en realidad este par de huevitos son gays y los papás ni lo entendieron. Ellos simplemente creían que eran una pareja de huevos y asumieron que el huevito chiquito era huevita, pero no es así; son una pareja de huevos gay.”(Riva Palacio R., 2007).

Por un lado en Estados Unidos la ley *Hays* prohibía en un comienzo la representación de personajes *LGBT+* de una forma positiva (Noriega, 1990), y esa regla permaneció en el ámbito de animaciones dirigidas al público infantil hasta hace muy pocos años. Los creadores de *Korra* hablan sobre esa regla no escrita que simplemente les hacía asumir que no podían crear dicha representación por el estigma que existía respecto a las personas no heterosexuales. Fue necesario que se cuestionara ese paradigma para abrir las oportunidades de la representación *LGBT+* en la animación.

Por otro lado, en México aún se tiene ese estigma hacia la comunidad *LGBT+* que resulta en actos de violencia y discriminación, pero no se sabe si en nuestro país existe actualmente el equivalente a esa regla no escrita sobre la representación *LGBT+* en animaciones para menores de edad.

Según las leyes mexicanas, no existe actualmente ninguna ley que prohíba la expresión de diversidad en televisión o cine:

“Es inviolable la libertad de difundir opiniones, información e ideas, a través de cualquier medio y que no es posible restringir este derecho por vías o medios indirectos, tales como el abuso de controles oficiales o particulares, de papel para periódicos, de frecuencias radioeléctricas o de enseres y aparatos usados en la difusión de información o por cualesquiera otros medios y tecnologías de la información y comunicación encaminados a impedir la transmisión y circulación de ideas y opiniones;”  
(Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, 1917, Art. 7)

En México, existe un organismo que regula la clasificación de contenido según la edad de la audiencia. Se trata de la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía que fue fundada el 6 de julio de 1977 con la intención de realizar el trabajo de clasificación, transmisión, comercialización, distribución y exhibición de contenido audiovisual (Radio, Televisión y Cinematografía [RTC], 2018).

La representación en medios masivos tiene un impacto directo en la población general, pues toda persona es susceptible a asimilar los mensajes a los que es expuesta por medio del entretenimiento y moldear su percepción de la realidad a partir de esa exposición (McQuail, 1979).

En las últimas décadas son varios los ejemplos de productos animados con representación *LGBT+* que han sido consumidos por el público mexicano, desde series producidas en el extranjero hasta series producidas en México. Aunque han existido animaciones que perpetúan estereotipos que promueven la discriminación, en los últimos años se ha visto un surgimiento de productos animados con representación de forma explícita que normaliza a los personajes *LGBT+*.

## 1.5 Teoría Queer

No hay una sola definición de lo que representa el término *Queer* porque diversos autores lo abordan con diferentes enfoques y su definición ha variado a lo largo de los años. Originalmente la palabra *Queer* hacía referencia a lo extraño o peculiar, pero en los últimos años del siglo XIX y principios del XX comenzó a utilizarse para llamar de forma despectiva a personas homosexuales (Rendon, s.f.).

El término *queer* se ha utilizado como sustantivo de “maricón”, “homosexual”, “gay” en relación con la sexualidad, “designando la falta de decoro y la anormalidad de las orientaciones lesbianas y homosexuales” (Fonseca y Quintero, 2009).

Después de que el término fuera reclamado a finales de los años ochenta por la misma comunidad de personas contra la que se utilizaba de manera despectiva (Preciado, 2004), pasó a tener un nuevo significado que esta vez hacía referencia a un término paraguas que denotaba la ausencia de la normalización del género, el sexo, o políticas ideológicas en relación directa con el sexo, sexualidad y género (Stringer, 2013). Sin embargo, no existe en la actualidad una única definición de *queer* (Gros, 2015).

Uno de los exponentes más importantes sobre lo *queer*, es la académica Judith Butler, cuyo concepto sobre la performatividad de género sirvió de apoyo para la concepción de lo que después se llamó *teoría queer*:

“El texto que podemos situar como aquel que dio pie al surgimiento de esta teoría es *El Género en Disputa*, obra de Judith Butler. La filósofa norteamericana argumenta que, hasta entonces, el feminismo había dividido de manera tajante a los seres humanos, es decir, había creado un modelo binario y completamente excluyente entre las personas: ser mujer o ser hombre. Dicha división se basaba en un paradigma hegemónico creado por la sociedad que estipula que el sexo con el que nace una persona determina su género” (i.e. femenino o masculino) (Rendon, s.f.).

Cuando se le pregunta a Judith Butler qué significa que el género sea

performativo, ella contesta explicando que se suele entender que el género es performativo cuando se actúa de cierta manera y esa actuación o juego de rol es esencial para definir el género que somos y que presentamos a los demás, cuando en realidad la idea detrás del concepto de la performatividad del género es que el género no es algo que las personas tengan desde un inicio sino que se trata de una serie de “performances” que se producen y reproducen todo el tiempo (Big Think, 2011).

Esta idea de concebir el género de manera separada al sexo, como un constructo social, es algo en lo que coinciden muchos teóricos, como lo expresa Alexis Emanuel: “En efecto, dejando de lado los innegables matices, puede afirmarse que prácticamente todos los teóricos queer coinciden en que el género es un constructo sociohistórico” (Gros, 2016).

“Para Butler la identidad de género es construida en el plano cotidiano mediante la repetición sostenida de actos corporales estilizados que intentan acercarse o imitar un ideal morfológico de género. Desde la posición *butleriana*, en efecto, una “mujer” se constituye como tal mediante la performance continua de gestos, comportamientos y movimientos que siguen las directivas del rol de género femenino, tal como es definido por el guión de la heteronormatividad.” (Gros, 2016)

Lo que Butler quiso decir, es que el género es un acto performativo basado en las expectativas culturales de una sociedad que asume como norma el ser heterosexual y cisgénero. Por lo tanto, el ser mujer, por ejemplo, no se basa en un aspecto biológico sino más bien en el conjunto de *performances* que realiza una

persona para ser identificada como mujer.

“La teoría Queer desafía los comportamientos y creencias que se tienen en la sociedad sobre lo que significa ser un hombre o una mujer y expone que la identidad de una persona no es fija ni determina quién es” (Rendon, s.f.); a su vez “Los movimientos queer denuncian las exclusiones, los fallos de la representación y los efectos de renaturalización de toda política de identidad.” (Preciado, 2004: sp)

Es con base en estas ideas que, para los fines de esta investigación; el término *queer* se refiere a una persona cuya identidad, sexualidad u orientación no se alinean con las de una sociedad binaria, cisgénero y heterosexual. Es además reconocer que el sexo con el que nace una persona no determina su género. Por tanto “Para la teoría *queer* es imperativo deconstruir el heterocentrismo, es decir, el discurso normativo hegemónico que modela a nuestra sociedad y que prescribe el “deber ser” de los individuos” (Rendon, s.f.). Esta perspectiva es importante al momento de analizar la representación *LGBT+* porque “la Teoría Queer revalora las cuestiones de género, las identidades y las sexualidades en un marco de agudeza crítica con la finalidad de desestabilizar no sólo al sistema, sino también a la academia” (Fonseca y Quintero, 2009).

Ahora que se ha establecido lo anterior, se puede resumir que no existe una sola definición de la palabra *Queer*. En la actualidad suele estar asociada a una persona cuya identidad y sexualidad no se alinean con las de una persona binaria, cisgénero y heterosexual; de la misma forma, la teoría *Queer*, trata de cuestionar el género, la identidad y sexualidad desde un punto de vista que no considera lo binario, cisgénero y heterosexual como lo “default” y reconoce que el género es un constructo sociohistórico performático y por tanto se expresa en su representación.

## 1.6 Cómo la representación afecta: hipótesis de contacto y relaciones parasociales.

Cuando un estereotipo dañino no es eliminado con éxito de la sociedad, puede convertirse en un prejuicio y eventualmente en discriminación.

Los tres conceptos están relacionados, tal y como lo explica Blanca Gonzáles:

“La relación entre los conceptos «estereotipo», «prejuicio» y «discriminación» es muy estrecha. Este modo de abordar la relación existente entre estos términos parte de una concepción clave: la consideración de que están íntimamente unidos al concepto de actitud como un fenómeno compuesto por tres componentes: cognitivo (lo que sé del asunto), afectivo (las emociones que me suscita) y conductual (la conducta que, como consecuencia, desarrollo).” (1999, p. 79 )

El contenido en medios de entretenimiento tiene la oportunidad de educar y normalizar conductas performáticas que suelen ser reprochadas o estigmatizadas, pero por otro lado, también tiene la capacidad de fomentar dichos estereotipos, prejuicios y discriminación.

De acuerdo con Gomillion y Giuliano (2011), el daño provocado por esta exposición negativa no es sólo manifestado como violencia o discriminación a la comunidad *LGBT+* si no que también tiene influencia sobre aquellos que se sienten identificados con el colectivo pues provoca efectos psicológicos dañinos al hacerlos sentir menos importantes, excluidos de la sociedad y limitados en su expresión fuera de los estereotipos.

El tener representación positiva y modelos a seguir de personajes *LGBT+* en medios de entretenimiento tiene un impacto positivo en la formación de identidad y bienestar para la comunidad. En ese mismo estudio (Gomillion y Giuliano, 2011) se entrevistó a diversas personas gays, lesbianas y bisexuales y se demostró que los modelos a seguir *LGB* tenían un impacto positivo de diferentes maneras. Se menciona que funcionan como una fuente de orgullo, inspiración y confort para los participantes del estudio ya que el tener a personajes *LGB* en medios de entretenimiento normalizaba su identidad y en consecuencia las personas pertenecientes al colectivo se sentían más seguras de ser ellas mismas en la sociedad. Uno de los participantes menciona cómo utilizó la popularidad del show *Will and Grace* para medir la respuesta que otras personas tendrían a su sexualidad y qué tan socialmente aceptable sería percibido por otros.

En ese estudio, otra de la participantes, Mary, mencionó lo siguiente:

“While you're thrashing around trying to figure out who you are, that's the only real access you've got to what it means to be gay. You read anything you can get your paws on, you watch whatever gay movies are out there. I guess it's a good way of trying to figure out what the heck it means to be different, and what does it look like? And it's nice to know you're not the only one in the universe.” (Gomillion y Giuliano, 2011)

Esto ilustra la manera en la que un participante en específico sintió que los medios y la representación de personajes *LGB* ayudaron a formar su identidad.

Hay una problemática importante que puede derivar de la falta de representación *LGBT+* en medios de entretenimiento y ésta es la tendencia de personas *LGBT+* de interpretar a personajes o narrativas heterosexuales como si fueran dirigidos al público homosexual a falta de suficiente contenido con el cual identificarse. En otras palabras, las personas homosexuales, por ejemplo, se ven en la necesidad de interpretar a personajes o narrativas heterosexuales como si fueran homosexuales cuando en realidad no lo son.

Esto es mencionado en el artículo de Kyle Bikowski (2020) citando a Lecker (2007) y a Martin y Murdock (2007):

“Adolescence is a difficult time for anyone, regardless of their sexual identities, and they often seek reading material featuring characters they can identify with, meaning gay teens are likely to seek material in which the lead characters are also gay. Lacking these strong role models, gay youth have to resort to interpreting other stories in a queer context.”(p.3).

Esta situación resalta la necesidad que los jóvenes tienen de sentirse representados por personajes que sean sus modelos a seguir al punto que terminan incluso viéndose interpretados en personajes o historias que no fueron creadas con la intención de empatizar con ellos y su identidad.

Esto también enfatiza la necesidad de enfocarse en la representación en un área en específico, pues si bien es importante que esta se encuentre presente en los medios masivos, independientemente de su tipo, es también importante reconocer que el tipo de público que consume comics no siempre es el mismo público que consume novelas o series de comedia como *Will and Grace*. De la

misma manera, el público infantil o adulto que consume animaciones no siempre puede o quiere acceder a otros tipos de entretenimiento y es importante prestar atención a los mensajes y a la narrativa que gira en torno a los personajes *LGBT+* en dichas animaciones.

La misma influencia que tienen los medios masivos de transmitir un mensaje y que este sea en ocasiones decisivo en un aspecto de la vida del espectador es algo que se ha teorizado, podría servir para modificar la manera en que una persona piensa de un grupo en específico cuando ya hay ideas discriminatorias anteriormente asimiladas.

Existe la posibilidad, entonces, de hacer que una persona pueda cambiar la opinión que tiene acerca de un grupo en específico dependiendo del tipo de contenido que consume como entretenimiento; esto podría explicarse por la hipótesis del contacto y las relaciones parasociales.

Según Gordon Allport (1954) la hipótesis del contacto indica que cuando una persona ya ha creado estereotipos dañinos sobre un grupo de personas en específico, la mejor manera de combatirlo es por medio del contacto y convivencia personal con miembros de ese grupo. Por otra parte, las relaciones parasociales son las relaciones experimentadas por la audiencia cuando consumen contenido mediático de sus artistas o personajes ficticios en medios de comunicación. La audiencia llega a sentir que tiene una relación íntima o de amistad con el personaje aunque nunca hayan interactuado con este. Aquí es en donde la Hipótesis del contacto parasocial, la fusión de ambos conceptos creada por Edward Schiappa, Peter B. Gregg, y Dean E. Hewes, juegan un papel importante, pues cuando una persona no ha llegado a conocer de manera personal a un individuo del que ya ha creado un prejuicio o estereotipo, ya sea por evasión o pocas oportunidades, su

acercamiento más probable podrían ser los medios de entretenimiento como películas, series o novelas, y esta exposición ayuda a reducir el prejuicio según lo demuestran Murrar y Brauer (2016).

En un estudio realizado por los antes mencionados Edward Schiappa, Peter B. Gregg, y Dean E. Hewes (2006) se analizó por medio de la Hipótesis del contacto parasocial (la fusión de hipótesis del contacto y las relaciones parasociales) que la exposición hacia hombres *gays* en medios de entretenimiento podría influir en la actitud hacia hombres *gays* en general. Los resultados demostraron que hasta el 60% de los participantes mencionaron haberse sentido alentados a pensar de forma positiva de los hombres *gays* después de haber sido expuestos a una serie de televisión.

En otro estudio de Bradley J. Bond y Benjamin L. Compton, (2015) más reciente realizado a estudiantes universitarios se analizó también por medio de la hipótesis del contacto parasocial la conexión que existía entre el consumo de contenido con personajes homosexuales por parte de un público heterosexual y la aceptación de la igualdad de las personas *gay*. Los resultados de las encuestas demostraron que sí existía esa relación de manera significativa.

Como se puede ver en los resultados de varios estudios, es posible hacer uso de la hipótesis del contacto parasocial para explicar el porqué la representación conlleva un peso importante al momento de querer disminuir conductas de discriminación hacia la comunidad *LGBT+* por medio de los medios de entretenimiento.

En conclusión, el tipo de representación al que una persona está expuesta en medios masivos tiene un efecto en su percepción sobre dicho grupo de personas a las que ve representadas. Se ha explicado que un espectador se ve

afectado por el mensaje que le es transmitido sobre un grupo de personas y si este mensaje es positivo, el espectador puede cambiar su trato y opinión hacia ese grupo de personas de manera favorable. De la misma forma, una persona que se considera parte de la comunidad *LGBT+* puede también tener una opinión más positiva sobre sí misma y tener un mayor nivel de aceptación y bienestar si es expuesta a representación positiva de personajes *LGBT+* en medios de entretenimiento.

## **Capítulo 2: Marco metodológico, Semiótica y discurso**

Para identificar las narrativas en torno a personajes *LGBT+* en medios animados se utilizará la semiótica de Peirce explicada a través del libro *Danza de los Signos* (Zecchetto, 2002) y *Semiotics for Beginners* (Chandler, 2020) porque está tiene un interés específico en la manera que el hombre crea y conoce su realidad a través de los signos; también se utilizará la identificación de tropos mediante el sitio web *Tvtropes.org* porque es una herramienta colaborativa internacional que se mantiene actualizada con información acerca de diversos tropos presentes en medios de entretenimientos contemporáneos. Se considera relevante utilizar los tropos, pues su aplicabilidad a este tipo de análisis permite tener información actualizada sobre las narrativas que se desarrollan en los productos de entretenimiento contemporáneos.

## 2.1 Semiótica de Peirce

Para diversos autores y a lo largo de su historia, la semiótica es descrita de diferentes maneras y desde diferentes enfoques. En 1969, se unificó el uso del término semiótica en La Haya, la Asociación Internacional de Estudios Semióticos (Zecchetto, 2002). En términos generales, y según se entiende en la actualidad, la semiótica se encarga del estudio de los signos, sus significados y la manera en que estos generan significados (Chandler, 2020). De forma más específica, la Semiótica se encarga, según se describe en *la danza de los signos*, de “verificar la estructura de los signos y la validez que pueden tener en las percepciones culturales, procurando, además, enfrentarse con explicaciones teóricas que den razones coherentes de esos fenómenos que involucran la comunicación humana.” (Zecchetto, 2002).

Para Peirce, la semiótica es “un campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter lógico-filosófico que tuviera como objetivo específico de su investigación la “semiosis”, es decir, el proceso de significación donde participan un signo, su objeto y su interpretante” (Zecchetto, 2002). Peirce se preocupa por entender cómo el hombre conoce su realidad a través de los signos; para él todo pensamiento es interpretación de signos de algún tipo (Peirce, 1894/2011).

Charles Peirce (1839-1914) fue un filósofo, lógico y científico nacido en Estados Unidos, se considera el padre de la semiótica moderna junto con Ferdinand de Saussure. Dedicó gran parte de su vida al estudio de la naturaleza del signo desde una base filosófica. Su trabajo aportó tanto al estudio de los signos que incluso sigue teniendo influencia en la semiótica actual. Para Peirce la semiótica tenía una gran importancia pues fue solo a través de esta que le fue

posible estudiar cualquier cosa, incluyendo las matemáticas, la metafísica, la química, la psicología y la economía (Peirce, 1908/2015).

Daniel Chandler, autor de *Semiotics for Beginners* (2020), expresa que la semiótica es importante porque nos ayuda a ser más conscientes de la realidad como una construcción y de los roles que jugamos al construirla. Nos ayuda a comprender que la información y el significado no está en los libros o medios audiovisuales, el significado lo creamos nosotros. La semiótica nos da una razón coherente de la interpretación de los signos; nos puede revelar a través de la interpretación las realidades que son privilegiadas y las que son oprimidas. La semiótica nos ayuda a comprender la realidad y cómo las cosas se vuelven signos y adquieren significados (Zecchetto, 2002).

## **Los signos**

Para Peirce, el signo es algo que, bajo cierto aspecto, representa alguna cosa para alguien y crea en la mente de una persona un signo equivalente o más desarrollado (Peirce, 1987/2011). Como puede observarse, el concepto de signo para Peirce está compuesto de tres partes fundamentales: el algo, lo que representa y el alguien que lo interpreta. Esto deriva en una tríada cuyos elementos, al interactuar entre ellos para generar un significado, se crea un proceso llamado semiosis: el proceso de significación donde participan un signo, su objeto y su interpretante (Zecchetto, 2002).

El signo puede ser cualquier cosa, desde palabras hasta sonidos, dibujos, sabores u olores pero estos se vuelven únicamente signos cuando les damos un significado (Chandler, 2020). Peirce clasifica los signos en tres categorías: iconos, índices y símbolos, los cuales describe de la siguiente manera:

En primer lugar, hay *semejanzas* o iconos; que sirven para transmitir ideas de las cosas que representan simplemente mirándolas. En segundo lugar, hay *indicaciones* o índices; que muestran algo sobre las cosas por estar físicamente conectados con ellas.(...) En tercer lugar, hay *símbolos*, o signos generales, que han sido asociados con su significado por el uso. (Peirce, 1894/2011)

Para ilustrar de mejor manera, un icono o semejanza es todo aquello creado por el ser humano y puede englobar cosas como mapas de algún país, dibujos que representan animales u objetos, sonidos que imitan a lo que representan entre otros. Peirce explica que “la semejanza no tiene una conexión dinámica con el objeto que representa; simplemente sucede que sus cualidades se parecen a las de ese objeto, y provoca sensaciones análogas en la mente para la que es una semejanza” (Peirce, 1894/2011). El índice, por el contrario, tiene una conexión física e indica a lo que hace referencia como por ejemplo, el humo que indica un incendio y las huellas de un animal que indican su cercanía. Y por último, el símbolo, cuyo significado deriva de su uso, engloba signos como la paloma blanca de la paz, una bandera y el alfabeto, pues este último solo adquiere un significado dentro de un contexto social que lo explique. “El símbolo está conectado con su objeto en virtud de la idea de la mente que usa símbolos, sin la cual no existiría tal conexión.” (Peirce, 1894/2011)

### **La triada de Peirce**

Peirce tiene una concepción del signo que toma forma de tríada y a esta le componen el representamen, el objeto y el interpretante: “La relación triádica es genuina, esto es, sus tres miembros están vinculados por ella de una forma que no

consiste en ningún complejo de relaciones diádicas.” (Peirce, 1903/2011). A este modelo del signo de Peirce lo componen los tres elementos necesarios para que algo pueda ser identificado como un signo, todas sus partes existen de manera simultánea. Según una traducción realizada por Mariluz Restrepo sobre Peirce en su artículo *FUNDAMENTO, OBJETO E INTERPRETANTE* :

“Un signo, o *representamen*, es algo que está por algo para alguien en algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado. Aquel signo que crea lo llamo *interpretante* del primer signo. El signo está por algo: su *objeto*. Está por ese objeto no en todos los aspectos, sino en referencia a una especie de idea, a la que a veces he llamado *fundamento [ground]* del representamen”. (Peirce, 1987/2011)

Por su parte, Zechetto (2002) describe según su interpretación las funciones de cada uno de estos componentes de la triada de Peirce de la siguiente manera: al representamen lo identifica como el signo; como la cosa que alguien percibe. Es algo que está para alguien en lugar de otra cosa. Es algo que sustituye algo más. Por otra parte, el interpretante se trata de las interpretaciones que le da el receptor a un signo. Es la idea o efecto mental causado por el representamen (signo) en la mente del receptor cuando se inicia el proceso de semiosis. Es otra representación referida al objeto. Y por último, el objeto, que lo describe como aquello al que el representamen se dirige. Es aquello a lo que el signo está referido. No necesariamente se trata de una cosa física, pueden ser ideas, entes imaginarios y ficticios.

Según Zeccheto (2002) esta triada se encuentra ubicada en un contexto de su filosofía y se distingue en tres categorías fundamentales: La primeridad, que representa la primera impresión o también llamado *feeling*; la secundidad, que

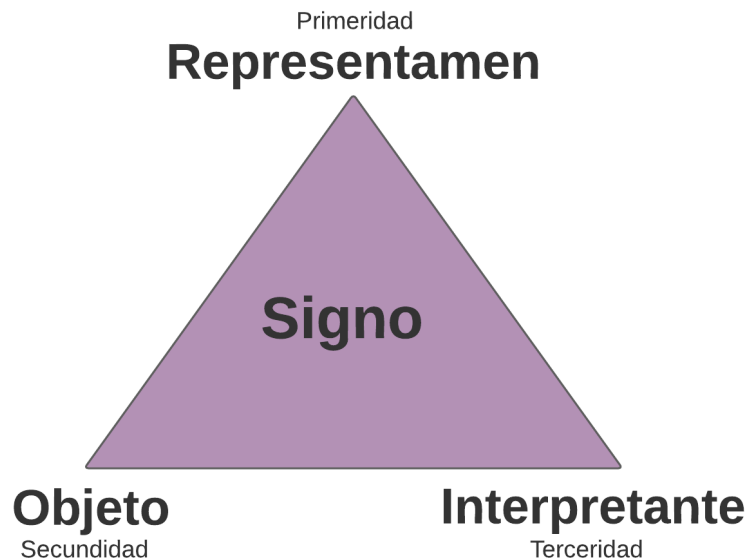
representa la relación con la primeridad o *struggle* y la terceridad que regula la unión y síntesis de la primeridad y segundidad, la ley. En relación a este modelo triádico que explica el interés que una persona tiene hacia una cosa, Peirce explica este interés de la siguiente manera:

Primero, podemos tener un interés primario en la cosa por sí misma. Segundo, podemos tener un interés secundario en ella a causa de sus reacciones con otras cosas. Tercero, podemos tener un interés mediador en ella, en tanto que transmite a la mente una idea sobre una cosa. En tanto que lo hace así es un *signo* o representación. (Peirce, 1894/2011).

Este orden representa el proceso mediante el cual una persona es capaz de pasar de la ignorancia al conocimiento, o dicho de otra manera, representa el aprendizaje (Peirce, 1894/2011).

### Figura 3

*Representación de la triada de Peirce con los elementos que componen al signo.*



### La semiótica aplicada al análisis de narrativas **LGBT+**

Las personas consumimos una gran cantidad de medios audiovisuales a diario. Películas, programas de televisión, noticieros, caricaturas y comerciales están presentes en la sociedad y no puede negarse el impacto que tienen en la forma que moldean nuestra percepción de la realidad (McQuail,1979). Los adolescentes en Estados Unidos, por ejemplo, pasan en promedio 7 horas al día frente a una pantalla con fines de entretenimiento, ya sea para ver programas de televisión, jugar videojuegos, usar redes sociales o demás actividades (Rideout y Robb, 2019). En México, esa cifra es aún mayor en el público general si se incluye además otros medios que no ocupan el internet y no son únicamente consumidos con fines de entretenimiento, pues se pasa en promedio hasta 13 horas frente a medios de comunicación, incluyendo TV, internet y radio (Martínez, 2018).

La semiótica tiene la finalidad de comprender el signo y cómo este interactúa en la sociedad mediante un discurso social. A la semiótica le interesa comprender qué significado tienen los signos en el ámbito de culturas y sociedades humanas con la finalidad de entender la realidad que se crea mediante los mensajes que se transmiten; la forma en que el lenguaje y el signo logran transmitir un sentido. Es por lo tanto una ciencia que permite indagar sobre el sentido que tiene una imagen, una escena o la manera en que se presenta un dibujo animado y el significado que este genera en su audiencia, lo cual permite comprender el panorama cultural respecto a diversos temas. Desde el análisis de comerciales, películas, e imágenes publicitarias hasta el análisis de lo que representa un personaje famoso de televisión; el análisis semiótico permite identificar las narrativas que se transmiten al público.

En una publicación, por ejemplo, de Eliseo Colón Zayas (2012) en la revista especializada en semiótica *deSignis*, se analiza un corpus de imágenes de Walter Mercado que circularon en Puerto Rico a lo largo de veinte años, en este trabajo se evidencia que las imágenes representan “la escenificación travestida de una masculinidad centrada en la exploración narcisista de la personalidad, la sexualidad y la identidad” (Colón, 2012). A su vez, explica cómo su personaje transita de lo *camp* a lo *queer* y de cómo este permitió “la neutralización mediática de los problemas económicos y sociales” (Colón, 2012). Estas narrativas fueron identificadas por medio de un análisis que no dejó de lado el contexto cultural y político que existía de manera paralela a la del artista y la imagen que se creó sobre él en medios masivos.

En un artículo de Diego Sempol (2012) se analizan los discursos sobre la homosexualidad creados en torno a unas caricaturas publicadas en dos revistas de gran circulación en Uruguay durante los años ochenta; dichas caricaturas, revela, muestran una serie de discursos homofobicos que se analizan y explica el porqué son consideradas como tales a traves de argumentaciones que involucran el contexto social, cultural y político. Habla sobre los estereotipos reforzados en estas caricaturas y concluye resumiendo lo que ha identificado al realizar su análisis:

Así, la caricatura humorística en estas publicaciones cumplió funciones bien diversas y hasta cierto punto contrapuestas: por un lado fueron un arma para derribar el poder dictatorial establecido y erosionar subversivamente su peso y legitimidad social; pero, por otro, también una forma de castigo a lo nuevo y a lo diferente. El humor, confirman ambas publicaciones, puede ser conformista y extender y promover los prejuicios hegemónicos de una sociedad. (Sempol, 2012, p. 97)

Con estos ejemplos se puede ilustrar la manera en que la semiótica toma un papel relevante en la identificación de mensajes sobre la comunidad LGBT+ presentes en los productos de entretenimiento que se consumen diariamente. El análisis semiótico aplicado a medios masivos tiene el trabajo de identificar los signos y los significados que se están generando y transmitiendo al público sobre un tema en particular; al ser los medios una forma efectiva de comunicación masiva en la sociedad, es importante analizarlos y la semiótica es uno de los métodos más influyentes y poderosos para realizar esta tarea (Bignell, 2002) .

La animación es un proceso efectivo de comunicación de ideas e historias y es especialmente atractivo y popular entre niños (Bharathy, 2020). Se ha reconocido a nivel internacional como una herramienta efectiva para tratar y educar en temas sobre derechos humanos (LA VANGUARDIA, 2017). Por lo mismo, es necesario el estudio semiótico de animaciones con narrativas *LGBT+*.

En este trabajo de investigación la semiótica cumple un papel importante porque a través de su análisis se identificarán diversas nociones sobre los personajes *LGBT+* en el contexto en el que existen. Se detectarán e interpretarán aspectos desde lo visual, como colores, tamaños, formas y movimientos de cámara así también como los aspectos connotativos y denotativos que involucran sus expresiones, teniendo en cuenta el aspectos culturales en el que se desenvuelven estos signos.

Aunque existen estudios que hablan sobre la representación de personajes *LGBT+* en el cine mexicano, o en las series de televisión, es escasa la investigación que se ha realizado a través de la semiótica sobre la representación de personajes *LGBT+* en medios animados producidos en México o producidos en el extranjero pero consumidos por un público mexicano en medios masivos de comunicación como televisión abierta, internet o cine. Esto requiere que se desarrollen más investigaciones en estas áreas en específico ya que las animaciones suelen ser un contenido consumido por un público que tiene un interés en éste y pudiera no tenerlo en otros medios, lo que lo vuelve su fuente principal de consumo cuando se trata de entretenimiento y lo vuelve también su mayor acercamiento a la representación *LGBT+* en medios de entretenimiento.

De manera resumida, la semiótica se encarga de estudiar los signos, su creación y cómo los humanos los interpretamos. Toma un papel relevante porque

es a través de su estudio que podemos comprender la construcción de nuestra realidad a partir de los signos. Nos revela los mensajes que perpetuamos en la cultura y medios de entretenimiento incluso sin darnos cuenta.

## 2.2 Tropos

Se eligió la wiki de *Tvtropes.org* porque reúne una cantidad considerable de tropos contemporáneos que la comunidad de colaboradores internacionales ha logrado identificar en medios de entretenimiento desde su creación en 2004. *Tvtropes* cuenta con una base de datos de más de 30,000 tropos y es una de las fuentes más importantes de información sobre tropos en los diferentes medios de entretenimiento actual entre los que se encuentran más de 80,000 trabajos incluyendo series, películas, anime, literatura y demás (García, Velez, Julián y Cobo, 2021).

Algunos de los objetivos del sitio son el de recopilar los tropos que se utilizan para contar historias y el de ser accesible para los lectores. Cada artículo del sitio tiene un historial de actualizaciones en el que se puede consultar la última fecha en la que fue modificado. Se consideró que por la naturaleza del contenido que se analiza en este trabajo, es conveniente e innovador utilizar los tropos contemporáneos que se han identificado en los últimos años para identificar las narrativas que se encuentran presentes en contenido animado con representación *LGBT+*. Como se trata de una herramienta colaborativa, se mantiene actualizada con el trabajo de diversos usuarios a nivel internacional y siempre desde una perspectiva contemporánea.

Según el sitio web de *Tvtropes.org*, un tropo se define como una herramienta narrativa o convencionalismo que ayuda a contar situaciones que el autor asume que la audiencia podrá reconocer. Los tropos son los medios mediante los cuales una historia se cuenta por cualquiera que tenga una historia que contar (tvtropes, 2021).

Los tropos, desde la perspectiva de la retórica, hacen referencia a “el uso de una palabra o expresión en un sentido diferente del que le pertenece correctamente, en orden de otorgar vivacidad, énfasis, perspectiva, coloración, etc...a una idea” (Fernández, 2006). Las cuatro clases de tropos principales que existen son la metáfora, metonimia, sinécdoque e ironía (Fernández, 2006).

El estudiar los tropos, su empleo y la manera en que son combinados en trabajos populares no solamente ayuda a escritores y creativos a desarrollar historias cohesivas (García, Velez, Julián y Cobo, 2021) sino que además podrían ayudar a comprender la realidad social y cultural en la que son reproducidos:

El interés del antropólogo en la ‘tropología’, se podría decir, es ciertamente político (véase a Carrithers en esta colección), sin embargo, constituye algo más que eso, resulta más bien ampliamente conductual. La atención a los usos y efectos de los tropos en la *interacción comunicativa* es parte de la comprensión de la interacción misma, dado que la acción está enraizada en definiciones y descripciones o, dicho con otras palabras, en las figuraciones de situaciones sociales (Fernández, 2006).

Comprendiendo la importancia que tienen los tropos en la transmisión y fomento de la cultura y realidad social, se puede decir que la identificación de tropos contemporáneos es una herramienta que ayuda a comprender de qué manera se representan a ciertas comunidades o qué ideas se fomentan acerca de estas. En este trabajo de investigación se identificaron diversos tropos contemporáneos dentro de ciertas series animadas con representación de personajes pertenecientes a la comunidad *LGBT+* con la intención de comprender las narrativas que se crean en torno a esta comunidad.

Para hacerlo, se identificaron algunas figuras retóricas (tropos) en el portal *TVtropes.org* que ayudan a comprender cuáles son las nuevas narrativas que se crean y enseñan a la audiencia en México, en un contexto de cultura global, sobre la comunidad *LGBT+*. A su vez, esto ayuda a crear conciencia sobre las historias que se cuentan ya que repercuten en la inclusión y visibilidad de la comunidad.

### **Capítulo 3: Análisis semiótico y discursivo de series animadas con contenido *LGBT+***

Las series que se eligieron para realizar el análisis cumplieron con ciertas características para ser seleccionadas. La intención de su análisis es el de comprender qué narrativas se transmitieron al público mexicano sobre esta comunidad y para ello se seleccionaron series que fueran de fácil acceso para un número alto de espectadores mexicanos que además fueran enfocadas a un público general y no a uno que buscará temáticas *LGBT+* en específico. Para esto, y para tener un mayor entendimiento sobre lo que los mexicanos han interiorizado sobre la comunidad *LGBT+*, se dio prioridad a series producidas y consumidas en México por un número alto de espectadores.

Entre estas series se eligió una serie de Cartoon Network estrenada en 2013 en México, *Steven Universe* (2013-2020), que fue la caricatura más vista en todo México durante el 2016 (Notimex, 2018). También se eligieron las series web *Huevos Rancheros* (2009) y *Cati la Catarina Gay* (2009).

*Huevos Rancheros* consiste en una serie de videos cortos que pertenecen al estudio Huevocartoon; estos videos se han publicado en Youtube desde 2009 hasta 2019, fecha del último video subido de esta serie. Cada video tiene varios millones de visualizaciones y en conjunto todos los videos de la misma serie recopilan más de 60 millones de visualizaciones.

*Cati la Catarina Gay* también consiste en una serie de videos cortos que abarcan la misma temática y al mismo protagonista; el video en específico que se eligió para su análisis fue subido a Youtube en 2012 y tiene un total de 24 millones de visualizaciones.

El proceso para generar el análisis consistió en primer lugar en realizar una descripción de lo que se pudo observar o escuchar en la escena que se analizó: se hizo una descripción de los elementos visuales de la escena, los diálogos, los movimientos de cámara, los colores, formas y planos sonoros todos estos elementos son concebidos como unidades sígnicas.

Se transcribieron algunos diálogos, pero no todos; únicamente se dió una descripción general de lo que comunican los personajes y sólo se transcribieron aquellos diálogos que se considera que pueden analizarse desde una perspectiva *queer*; esto significa que sólo se transcribieron aquellos diálogos que han hecho referencia a la narrativa de los personajes *LGBT+* y su expresión, lo que incluye toda referencia a la cultura *queer* o elementos que denotan aspectos de la sexualidad, orientación o identidad del personaje en relación a lo *queer* y a identidades no heteronormativas.

Seguido de esto último, se describió también lo que connota aquello descrito anteriormente según el contexto y la cultura: se describió lo que representan los signos anteriormente identificados por medio de las asociaciones que se generaron bajo la perspectiva *queer*. Aquellos diálogos y aspectos visuales o sonoros que tuvieron un potencial de interpretación para conocer las narrativas *LGBT+*, se retoman y se realiza su análisis y posteriormente se identifican las figuras retóricas llamadas tropos.

Por medio del sitio web *Tvtropes.org* se accedió a un índice que engloba los tropos narrativos que giran en torno a la comunidad *LGBT+*; por medio de la herramienta de búsqueda se puede acceder a artículos que conectan tropos similares o relacionados a las palabras buscadas. Para encontrar los tropos que mejor describen a las narrativas *LGBT+* de las diferentes animaciones que se

analizaron se comenzó por buscar palabras clave que ya se han identificado anteriormente. Los tropos que se identificaron se describieron de manera breve para ayudar a comprender qué narrativas se están transmitiendo sobre la comunidad *LGBT+*.

### 3.1 Vete a la Versh

A continuación se puede observar la tabla creada a partir del análisis. Antes de presentar los resultados, es importante contextualizar sobre el origen y objetivo de la animación que fue seleccionada.

El corto animado se titula “Vete a la Versh - T2, E7: Cati la Catarina Gay” y tiene una duración de tres minutos y veintiseis segundos, se encuentra en YouTube y pertenece a una serie de videos de humor negro y sátira realizados en México por el artista Roberto Alatriz.

Al comienzo de cada una de sus animaciones se puede leer el siguiente mensaje:

#### *ADVERTENCIA*

*Esta obra no es apta para menores de 15 años.*

*El contenido de esta obra incluye:*

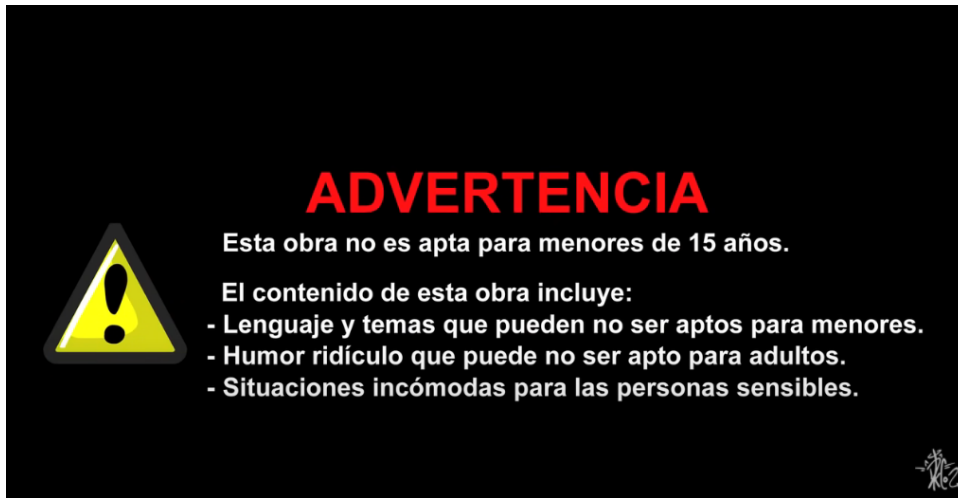
*-Lenguaje y temas que pueden no ser aptos para menores.*

*-Humor ridículo que puede no ser apto para adultos*

*-Situaciones incómodas para las personas sensibles. (Darkar Company Studios, 2012)*

## Figura 4

### Advertencia



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

## Figura 5

### Tabla de análisis: Vete a la Versh

	Análisis: Vete a la Versh
	<p>El video comienza con un fondo negro con un mensaje de letras blancas que se lee “Cati la Catarina Gay”. En la siguiente escena, se ve en un plano general a dos niños sentados frente a la televisión en la sala de una casa. Uno de los niños menciona que están apunto de mirar un nuevo programa educativo de <i>TV Olmeca</i> que según palabras de él, tiene una extensa programación que refuerza los valores familiares y la sana convivencia. El segundo niño contesta: “Ay pero que joto!” mientras apunta al primero.</p>

## Figura 6

*Niños mirando TV Olmeca*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

Hay un cambio de escena para introducir una cortinilla en la que se muestra a un personaje en forma de catarina frente a una flor y un fondo azul. Frente a ella se lee el mensaje “Cati La Catarina” y acompañado de esta cortinilla se escucha un coro musical en un plano sonoro decir “Cati la catarina gay”.

La catarina responde haciendo un gesto ‘amanerado’ con la mano izquierda y dice: “esa soy yo”.

## Figura 7

### *Cortinilla con Cati la Catarina*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

Las escenas siguientes cambian a un plano medio en el que se puede observar al personaje de Cati, una catarina con grandes ojos blancos diseñada con formas circulares, color rojo y negro y con pestañas. Está parada detrás de una mesa en la que se muestran algunas frutas y verduras colocadas de manera que simulan una forma fálica.

El video es una sátira sobre un programa infantil en el que Cati, el protagonista, invita al espectador (niños) a realizar manualidades, pero a lo largo del programa el personaje termina haciendo comentarios con un doble sentido sexual.

El personaje de Cati suele expresarse con un tono de voz agudo y afeminado y en diversas ocasiones hace el mismo gesto 'amanerado'

con la mano que hace durante la cortinilla del comienzo. En una sección del programa, por ejemplo, Cati intenta cortar un coco con un cuchillo y este lo salpica, a lo que Cati hace un comentario de doble sentido: “ay pero si ya me shorrie! Ay sí, siempre me la paso shorriada porque se me antoja una grande y jugosa ver...!” antes de que pueda terminar de hablar, aparece una cortinilla nueva. En otra sección Cati hace insinuaciones sexuales a los personajes de producción fuera de campo).

### **Figura 8**

*Cati la Catarina hablando frente a cámara*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

Más adelante, Cati invita a un asistente, Mosquin Gordin, a entrar a la escena para que le ayude a acomodar los cocos de la mesa. El personaje es una mosca redonda y de tamaño pequeño con una voz añiñada y suave.

Justo después se cambia de escena al plano general que muestra la sala en la que se encuentran los niños de la primera escena mirando la televisión; uno de los niños comenta “Ay que joto”.

Cada cierto tiempo a lo largo del programa hay una cortinilla que muestra a Cati y es acompañada de un coro de voces que con una tonada musical hacen comentarios referentes al nombre del programa: “Cati, la catarina”, pero cada cortinilla agrega alguna variante de la palabra *gay* al final del enunciado: homosexual, jota, no heterosexual, súper marica, volteada.

Para finalizar, el personaje de Cati despide a la audiencia con un comentario de doble sentido mientras que sobre la mesa se puede ver al personaje de Mosquin Gordin muerto en un charco de sangre. El video termina.

Podemos retomar la primera escena en donde los niños que están sentados frente al televisor mencionan que están a punto de ver un programa de Tv Olmeca, que aunque se menciona que es una cadena televisiva que tiene una extensa programación que refuerza los valores familiares y la sana convivencia, termina representando lo contrario: un programa que destruye los valores familiares y no fomenta una sana convivencia. Esto es en referencia al programa en el que aparece Cati, la catarina gay, como protagonista. Cati representa a un personaje que

destruye los valores familiares y no fomenta la sana convivencia.

Uno de los niños comenta “ay qué joto”; la palabra joto en México es una manera despectiva de referirse a una persona homosexual o afeminada. Lo femenino suele ser asociado a lo cursi o ridículo. El comentario del niño, no va dirigido a describir la homosexualidad de su amigo, si no más bien a relacionar los estereotipos de lo homosexual y afeminado a un programa educativo que considera ridiculo o cursi.

El personaje de Cati es una catarina. La catarina también es llamada mariquita en México, y ésta suele ser una palabra utilizada de manera despectiva para llamar a personas homosexuales. Esta palabra nació para equiparar a los hombres homosexuales con mujeres y el comportamiento afeminado relacionado a ellas (Togayther, 2017). Durante una de las cortinillas del programa de Cati, el coro de fondo lo llama: “Cati, la Catarina Súper Marica (que es una abreviación de la palabra mariquita).

Durante el programa, la catarina responde haciendo un gesto amanerado con la mano izquierda que suele asociarse estereotípicamente a las personas homosexuales, además de tener un tono de voz y una manera de hablar que es estereotípica de lo femenino, llegando a hablar en femenino de sí mismo.

Cati tiene un diseño que en el lenguaje de diseño de personajes connota a un personaje amigable e infantil, típico de un programa para niños. Esto contrasta con la personalidad de Cati pues tiene un comportamiento promiscuo y hace comentarios de doble sentido durante todo el programa.

De manera reiterada, durante las cortinillas que se repiten a lo largo del programa, mencionan que Cati es homosexual de diversas maneras despectivas y burlescas. A pesar de que Cati se refiere a sí mismo como si fuera mujer -usando palabras en femenino para referirse a si misma- las cortinillas nos hacen saber que es hombre y es homosexual.

### **Figura 9**

*Cortinilla con Cati la Catarina 2*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

**Figura 10**

*Cortinilla con Cati la Catarina 3*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

**Figura 11**

*Cortinilla con Cati la Catarina 4*



Nota. Tomado de Vete a la Versh. (Darkar Company Studios, 2012).

Los tropos que se han identificado en este video son lo siguientes:

El personaje de Cati recrea algunos tropos recurrentes en la narrativa de personajes homosexuales, uno de ellos hace referencia a su personalidad afeminada y extravagante. El personaje de Cati posee un diseño llamativo y de color vibrante, con pestañas grandes; el tropo que corresponde a este tipo de personajes se identificó como *Camp Gay* (tvtropes, 2021), el cual hace referencia a un personaje *gay* cuya forma de vestir, hablar, sus manierismos e intereses son extravagantes; suelen tener un lenguaje corporal que incluye movimientos exagerados de piernas y brazos, como el movimiento que Cati hace con el brazo y que suele asociarse de forma estereotípica a hombres homosexuales. En casos más extremos el personaje también es promiscuo y habla sobre sexo repetidamente, lo cual coincide con el comportamiento de Cati. En este aspecto, coincide también con otro tropo que suele asociarse a la homosexualidad: *All Gays Are Promiscuous* (tvtropes, 2021). Cati hace comentarios sexuales de doble sentido durante todo el video, además se insinúa de forma sexual a otros personajes; el tropo describe a un personaje que constantemente quiere tener sexo con otros personajes. Existe una versión de este tropo que se utiliza para hombres heterosexuales partiendo de la idea que un hombre por el simple hecho de ser hombre es promiscuo, pervertido y piensa en sexo constantemente, este tropo continua presente lógicamente cuando el personaje es un hombre homosexual (tvtropes, 2021 ).

Algo que ocurre a lo largo del video es la presencia de cortinillas que nos recuerdan que Cati es homosexual a través de un coro que usa diversas variantes de la palabra *gay*. Esto corresponde al tropo *Have I Mentioned I Am Gay?* (tvtropes, 2021) cuya finalidad es la de recordar a la audiencia que un personaje es *gay* mencionándolo de manera repetida y obvia, incluso cuando el personaje carece de interacciones románticas o sexuales con otros personajes del mismo sexo.

Esto puede tener diferentes objetivos narrativos dentro de una historia, como el representar a un personaje homosexual con la intención de agregar inclusión pero no querer o saber desarrollar una mayor profundidad en sus relaciones lo cual termina haciendo ver al personaje poco interesante o incluso carente de personalidad más allá de ser homosexual. En el contexto de este video, sin embargo, la razón por la que se menciona de manera reiterada que Cati es homosexual se debe a que ese es el aspecto del personaje que sobresale de su identidad y del cual se crea la comedia.

### 3.2 Steven Universe

La serie que se analiza a continuación se trata de una animación de *Cartoon Network* producida por Rebecca Sugar en el año de 2013 y que siguió

produciéndose hasta 2020. La serie narra las aventuras de un niño llamado Steven que junto a otros personajes, las gemas, debe aprender a dominar sus poderes para defender la vida en la tierra. Cada capítulo tiene una duración aproximada de 11 minutos.

En este caso, al tratarse de una serie extensa que cuenta con varias temporadas y capítulos, se decidió que era suficiente analizar a dos personajes en específico, Zafiro y Rubí, tomando como referencia dos capítulos clave para entender de qué forma son presentados al público y qué elementos de la cultura queer están asociados a ellos.

## Figura 12

*Nota. Tabla de análisis: Steven Universe*

	Análisis: Steven Universe
	<p>Los personajes de Zafiro y Rubí son dos personajes secundarios de la serie de Steven Universe (2013) que aparecen por primera vez en el episodio 32 de la primera temporada. Ambos personajes pertenecen a una raza extraterrestre llamada <i>gemas</i>.</p> <p>La creadora de la serie de Steven Universe se refiere a sus personajes que pertenecen a la especie <i>gema</i> como mujeres no binarias (Sugar, 2018); explica que las gemas están codificadas como mujeres en el mundo humano, pero en realidad no tienen un género. A pesar de que estos personajes no tienen un sexo o género binario dentro del</p>

contexto de la historia, otros personajes se refieren a ellas con pronombres femeninos y sus voces en español e inglés son realizadas por actrices mujeres.

Esto las incluye a ambas dentro del siguiente tropo: *Non-Human Non-Binary*.

El tropo *Non-Human Non-Binary* (tvtropes, 2022) hace referencia al hecho de que muchas culturas hacen uso del sistema binario para categorizar a las personas como hombre o mujer, pero en esta ocasión, existe un personaje cuyo género no existe por el simple hecho de que este personaje no es humano y por lo tanto no tienen un concepto de lo que es el género.

La descripción física y de personalidad de Rubí y Zafiro es de relevancia para comprender desde la perspectiva queer algunos de los tropos asociados a ellas.

### Figura 13

Zafiro



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

En el aspecto físico, Zafiro es un personaje de apariencia pequeña en comparación a otros personajes de la serie, de complexión delgada y delicada, pelo largo por debajo de la cintura y que oculta la parte superior de su rostro, usa vestido largo con mangas abombadas y se usa una paleta de color azul en todo su diseño. Su personalidad suele ser muy compasiva, amable, serena y paciente; también es muy inteligente. Posee habilidades que le permiten congelar cosas.

El color de su diseño y su personalidad son asociados a un tropo en específico, *True Blue Femininity* (tvtropes, 2022). Este tropo hace

referencia a personajes femeninos que son codificados con el color azul en su diseño para indicar que poseen cualidades femeninas tales como la gentileza. El color azul podría haber iniciado esta asociación -tal como lo indica el sitio de *tvtropes* (2022)- desde la antigua Roma y la antigua Grecia y ser la razón por la cual la virgen María es representada usando ropa azul: el azul representa la paz, la serenidad, la amabilidad y otros aspectos que se consideraban virtudes femeninas. Debido a su pelo largo el tropo *Long Hair Is Feminine* (2022) está asociado a ella; como lo indica su nombre, este tropo sucede porque el pelo largo suele ser usado para establecer que un personaje es mujer o femenino cuando es acompañado de otras características femeninas.

## Figura 14

*Rubí*



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

Rubí, en contraste, tiene un cuerpo más robusto y de aspecto fuerte aunque también de estatura baja; lleva una camiseta con un pantalón y una cinta en la frente, tiene una paleta de color rojo en todo su diseño.

Su personalidad de igual manera que su aspecto físico contrasta con Zafiro al ser impulsiva, temperamental y emocional. Suele manifestar su enojo de manera violenta y explosiva. Posee habilidades que le permiten generar fuego de manera intencional o accidental como por ejemplo al estar enojada.

Tanto su diseño como su personalidad, encajan con los tropos *Tomboy* (tvtropes, 2022), *Fire Is Masculine* (tvtropes, 2022) y *Boyish Short Hair* (tvtropes, 2022). El primer tropo se usa con personajes mujeres que tienen gustos y comportamientos que suelen estar asociados a los hombres; aunque esto puede cambiar según la cultura y el contexto histórico. En el caso de Rubí, su diseño y comportamiento y las asociaciones que se crean dentro de la serie en torno a ella -y en comparación a personajes como Zafiro- hacen referencia a un personaje con cualidades que típicamente se atribuyen a lo masculino; de la misma forma el tropo de *Boyish hair*, que resulta ser un derivado del tropo *tomboy*, usualmente hace referencia a que cuando una mujer tiene el pelo corto suele indicar que es menos femenina de lo que se espera de las mujeres. No necesariamente indica que una mujer es masculina por el simple hecho de tener el pelo corto, si no que además se presentan otras características en el personaje que reafirman esa masculinidad. El pelo corto suele ser asociado a los hombres y lo masculino y este tropo reafirma esa conexión cuando el personaje posee más características asociadas a lo masculino, como es el caso de Rubí.

Debido a sus poderes de fuego y todas las anteriores asociaciones está relacionada también con el tropo *Fire Is Masculine* (tvtropes, 2022). Este último tropo expone que el fuego suele ser asociado con atributos

que representan lo masculino como lo son la pasión, la agresión y la fuerza; el personaje con el que se asocia el fuego no necesariamente debe ser hombre pero en caso de ser mujer, esta posee una personalidad masculina (*tomboy*).

Habiendo establecido esta información básica sobre los personajes y la manera en la que expresan su género a través de sus personalidades y diseños, se analizarán a continuación dos escenas en las que se puede apreciar la forma en que estos personajes expresan su identidad y orientación así como aquellos elementos relacionados a la cultura *queer*.

### **Capítulo 21, temporada 5. La pregunta (9 de julio de 2018)**

Al ser una pareja no heterosexual de mujeres no binarias, hay dos tropos que se relacionan con ellas en primera instancia. Uno de estos tropos es *Masculine–Feminine Gay Couple* (tvtropes, 2022), que sucede cuando se establece que en una relación *gay*, sin importar el género de los personajes, siempre debe existir un personaje femenino y otro masculino. Este tropo reafirma la idea de que debe existir una mujer y un hombre en una relación; suele ser un tropo poco usado por escritores *queer*.

En el capítulo 21 de la temporada 5, *La Pregunta*, el personaje de Rubí aparece caracterizado con un traje de vaquero, botas y pantalón. En este episodio Rubí le propone matrimonio al personaje de Zafiro de una

manera tradicional en la cultura occidental, en la que el hombre suele hincar la rodilla y tomar la mano de la mujer mientras le pregunta si quiere casarse con él. En esta escena, Rubí está interpretando el papel que suele tomar el hombre y Zafiro está interpretando el papel que suele tomar la mujer. Estos roles pueden reafirmarse al final del capítulo cuando se hace una comparación entre la proposición de matrimonio de ellas y la de dos personajes de un cómic que Rubí había leído anteriormente en el que un vaquero se casa con una mujer.

**Figura 15.**

*Cómic leído por rubí*



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

## Figura 16

### *Proposición de matrimonio*



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

Escenas como la descrita en este capítulo respaldan la presencia del tropo *Masculine–Feminine Gay Couple* (tvtropes, 2022), y al mismo tiempo se puede identificar otros dos tropos que suelen estar asociados con el primero: *Butch Lesbian* (tvtropes, 2022) y *Lipstick Lesbian* (tvtropes, 2022). *Butch Lesbian* describe a una mujer lesbiana que se presenta de una manera poco femenina tanto en su forma de ser como en su forma de vestir; en su lugar suele tener un rol de género que se asocia a lo masculino. Esto describe al personaje de Rubí, quien ya ha sido asociada a un rol masculino en su análisis de personaje.

En el caso de Zafiro, que es la contraparte de Rubí, se encontró que el tropo de *Lipstick Lesbian* (tvtropes, 2022) está relacionado con ella.

Este tropo describe a una mujer lesbiana cuya forma de actuar y vestir es convencionalmente femenina; rasgos que ya fueron asociados anteriormente a Zafiro en su análisis de personaje.

### **Capítulo 23, temporada 5. Reunificados (9 de julio de 2018)**

En este capítulo el personaje protagonista de la serie, un niño llamado Steven, organiza la boda de Rubí y Zafiro. Desde el minuto cinco se puede ver a diversos personajes sentados en sillas frente a un altar de bodas colocado a la orilla del mar. Debajo del altar se encuentran Rubi y Zafiro junto a Steven.

#### **Figura 17**

*Capítulo 23, temporada 5. Reunificados*



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

## Figura 18

### *La boda entre Zafiro y Rubí*



Nota. Serie Steven Universe (Sugar et al., 2013-2019).

Steven comienza la ceremonia de boda mencionando a los asistentes que están reunidos en ese lugar para celebrar la unión de Rubí y Zafiro.

Rubí, que usualmente viste pantalones y camiseta, en esta escena usa un vestido blanco de novia y lleva una banda blanca con flores en la cabeza. Zafiro, que siempre usa vestido largo con mangas abombadas y el cabello suelto, en esta ocasión usa un traje negro de pantalón y saco y lleva el cabello recogido con un listón.

Anteriormente ya se había establecido por medio de diversos tropos que el personaje de Rubí representa cualidades asociadas a lo masculino y que el personaje de Zafiro, en contraste, hace referencia a

cualidades femeninas. Estos roles fueron persistentes en capítulos anteriores y es importante tenerlo en cuenta para establecer un nuevo tropo que se hace presente en esta escena, que es el de *Stereotype Flip* (2022). Aunque Rubi y Zafiro son una raza extraterrestre que carece de sexo y género, como ya se mencionó anteriormente con el tropo de *Non-Human Non-Binary*, están codificadas como mujeres en el mundo humano. El tropo de *Stereotype Flip* (2022) ocurre cuando los personajes hacen cosas que resultan ser completamente opuestas a lo que se espera de ellos según los estereotipos de género, raza, nacionalidad y demás. En este caso, el personaje de Zafiro, que anteriormente ya había sido establecido como de cualidades femeninas, en esta escena usa un traje típico de novio para su boda. Rubí, por otro lado, que ya había sido relacionada a comportamientos y cualidades masculinas, fue representada de manera inesperada con un vestido blanco de novia.

Cabe mencionar que en alguna de las localizaciones de Steven Universe, Rubí era presentada como hombre y usaba pronombres masculinos en lo que se cree fue un intento de censurar la relación lésbica que tenía con Zafiro. Aunque la autora ha dicho sobre esta escena que los personajes solamente exploraban y experimentaban con su identidad (Romano, 2018), la audiencia especula que esto se realizó de manera intencional en respuesta a dicha censura.

En resumen, los personajes de Rubí y Zafiro representan una

	<p>diversidad de tropos que están asociados con los roles de género, sexo e identidad dentro de la cultura queer. La serie tiene una gran cantidad de referencias a la diversidad y aceptación de esta por medio del trato a sus personajes; en el caso de Rubí y Zafiro, ambas son tratadas con naturalidad y los tropos asociados a ellas no buscaban generar estereotipos dañinos o discriminatorios sino más bien dar visibilidad a una realidad no heteronormativa.</p>
--	--

### 3.3 Huevos Rancheros

Los Huevos Rancheros son una serie de videos animados de comedia publicados en *Youtube* por *Huevocartoon* desde 2009. Esta serie de humor de doble sentido tiene como protagonistas a dos huevos llamados Chava y Chema, que durante cada episodio interactúan entre ellos con albures que evidencian que existe atracción mutua; a pesar de eso, los personajes niegan que sean homosexuales reafirmando que son “muy machos”.

## Figura 19

Tabla de análisis: Huevos Rancheros

	Análisis: Huevos Rancheros
	<p>La animación comienza mostrando un plano general en el que se puede ver una cantina de la que se aleja un huevo con una botella de mezcal en la mano. Los personajes Chava y Chema, que son dos huevos, están sentados cada uno con una botella en la mano en una banca que está colocada fuera de esa cantina.</p> <p>la escena cambia a un plano americano en donde se puede apreciar a los personajes protagonistas sentados en la misma banca. Chava es un huevo con sombrero de charro, botas y hebilla ovalada; tiene un bigote largo y rizado. Chema, que está sentado a su lado, es un huevo que también lleva sombrero de charro, hebilla cuadrada y botas; su bigote es largo y rizado y tiene las cejas gruesas.</p> <p>Su diseño deja claro que los personajes representan a dos hombres de rancho de apariencia muy masculina. Es la imagen típica que se describe en el tropo <i>Macho Latino</i> (2022); este tropo ocurre cuando se presenta un personaje con características extremas y absurdas de masculinidad, es un tropo que deriva del <i>Macho Man</i> (2022) pero en su versión latina. Por lo general, estas muestras de masculinidad exageradas son usadas con una intención humorística; más adelante se</p>

comprenderá el porqué estas muestras de masculinidad exagerada son un punto clave en el humor de esta serie animada.

Junto a este tropo de *Macho Latino* (2022) existe otro que complementa la idea de lo masculino llevado a lo extremo: *Manly Facial Hair* (2022), que hace hincapié en el estereotipo de que los hombres masculinos “machos” tienen vello facial, y de manera más específica, existe el tropo *Magnificent Moustaches of Mexico* (2022) que hace notar que los personajes masculinos mexicanos pueden estar asociados estereotípicamente a un bigote largo y poblado. Se cree que quizá los que comenzaron la codificación de este tropo fueron Cantinflas, Pedro Infante y Emiliano Zapata (tvtropes, 2022).

### Figura 20

*Chava y Chema*



Nota. Serie web Huevos Rancheros (HuevoCartoon, 2019).

En la misma escena que se describió anteriormente, Chava le pregunta a Chema con una voz fuerte y de tono golpeado: “oiga compadre, ¿lo interrumpo?”. La voz de Chema tiene un acento reconocido del norte de México. Chema le responde con un tono y acento de voz parecido: “usted nunca interrumpe compadre, dígallo.”

Chava le hace la siguiente pregunta mientras vigila de reojo a su alrededor: “¿usted cree que es malo -hace una pausa- tener pensamientos cochinos?”

Chema, con expresión de preocupación le pide que explique a qué tipo de pensamientos cochinos se refiere y Chava responde: “Pues así, imaginarse que uno anda besándose juerte, babeado, con alguien.” mientras lo dice, se inclina hacia el lugar en el que está sentado Chema y coloca su mano cerca a la de él. Chema lo cuestiona con una expresión confundida pero poco después le dice “no compadre, eso nos lo imaginamos todos.” y se pone a beber de la botella que lleva en la mano. Chava se le queda mirando en silencio con un gesto sugerente por un momento y después le pregunta: “¿será medio joto que me imagino que lo beso a usted?” y de inmediato Chema escupe lo que está bebiendo y voltea a ver a Chava con una expresión de miedo en el rostro; seguido de esto, Chema intenta alejarse de Chava sentándose un poco más cerca de la orilla de la banca y le responde: “bueno pues depende de donde sea el beso”.

Chava, que aún tiene una sonrisa sugerente, se acerca a Chema y la cámara pasa a un plano medio mientras le pregunta: “¿en la oreja?”. La cámara regresa al plano americano y Chava vuelve a preguntar: “¿y será muy joto que mientras lo beso le remolino el bigote, compadre?”.

Hasta este punto de la animación, se puede ver como el personaje de Chava hace insinuaciones de manera insistente que ponen incómodo al personaje de Chema. Este último pasa el resto del video mirándose nervioso y asustado mientras Chava sigue con las insinuaciones y le toca el bigote con los dedos. Chema le dice “me dan cosquillas, compadre. Ahí en el...bigote...también.”

Para terminar, hay un acercamiento de la cámara en plano medio y Chava pregunta “¿y será medio joto que mientras lo beso le agarro el...?” a lo que de manera inmediata Chema contesta “¡No! ¡Eso sí ya!”. Chava parece entender el rechazo de Chema y se queda callado unos segundos hasta que pregunta de manera repentina “¿qué perfume usa, compadre?” y a esto Chava responde con una expresión de susto e incomodidad.

El personaje de Chava se insinúa con frases sutiles y de doble sentido a Chema mientras que este se ve incómodo y hasta asustado durante la animación. Uno puede asumir que Chava se siente atraído a Chema pero no lo dice explícitamente y en cambio hace comentarios que cada vez son más sugerentes hasta que Chema decide detener su

comportamiento. Chava encaja con los tropos de *Ambiguously Gay* (2022) y *Manly Gay* (2022). El primer tropo existe cuando un personaje muestra comportamientos o evidencia suficiente para hacer creer al espectador que es homosexual, pero nunca se llega a confirmar de manera explícita dentro de la historia. En el caso de Chava, debido a la insistencia con la que se insinúa a Chema y los comentarios de doble sentido que le hace, es asumido por la audiencia que es homosexual, pero en ningún momento lo dice de forma explícita. Incluso cuando se encuentra cerca de confesar su atracción de forma directa, decide retractarse cuando observa que Chema rechaza su comportamiento, como sucede en uno de los capítulos de esta serie *Huevocartoon - Huevos Rancheros* (2009). En ese capítulo, Chava le confiesa a Chema que lo quiere de manera reiterada pero Chema malinterpreta en qué sentido se lo dice hasta que lo besa y Chema decide ignorar lo que acaba de pasar para terminar comentando más adelante “No me vaya a salir con que es puñal, compadre...” a lo que Chava responde: “No, compadre, de ninguna manera, compadre”.

El tropo de *Manly Gay* como su nombre lo indica hace referencia a un personaje homosexual que es representado con características típicamente masculinas como, en el caso de Chema y Chava, el bigote largo, el tono de voz golpeado, el beber alcohol y reiterados comentarios sobre lo “machos” que son, como ocurre en el capítulo *Clases de Baile ¿No quiere Ud más huevos?* (2011), en donde Chava y

Chema comentan “somos machos, muy machos” “Sí, como no, machísimos, verdad, compadre?”. Esto coincide con el tropo de *Armoured Closet Gay* (2022) que sucede cuando un personaje que de forma muy agresiva se opone a la homosexualidad resulta ser homosexual y lo mantiene en secreto; suele ser un personaje masculino, que odia a los homosexuales y lo hace saber a otros de forma muy exagerada e incluso puede llegar al punto de ser violento con ellos. Tanto Chava como Chema encajan con este tropo; si bien el comportamiento de Chava hace que resulte obvio para la audiencia que es homosexual, Chema también ha mostrado interés en Chava de manera menos obvia en capítulos como *Huevocartoon - Huevos Rancheros* (2009) en donde parece darle igual o incluso seguir la corriente a algunos de los comentarios e insinuaciones de Chava. A pesar de esto Chema suele terminar rechazando cualquier comportamiento de Chava que considere homosexual y como respuesta Chava reitera de alguna manera que no es homosexual. Ambos personajes, además, hacen uso de palabras como *puñal* o *joto* para referirse de manera despectiva a homosexuales; estas palabras tienen una connotación homofóbica (CONAPRED, 2013). Esta manera agresiva de negar que son “jotos” o “puñales” lo explica el siguiente tropo: *Transparent Closet* (2022), que se utiliza cuando se escribe a un personaje que a pesar de ser obviamente homosexual para la audiencia y para otros personajes, cuando se les llega a confrontar lo niegan de manera exagerada y hasta con comentarios homofóbicos

pues aún no reconocen que son homosexuales. Esto podría ser más cierto para Chema que para Chava pues aunque no se sabe si Chava se reconoce como homosexual, sus insinuaciones dan a entender que así es, pero decide negarlo cuando Chema lo cuestiona para evitar que lo rechace.

## Conclusiones

En este trabajo de investigación se pudieron llegar a identificar diversas narrativas y estereotipos que se crean en torno a personajes de la comunidad *LGBT+* en animaciones consumidas en México. Cada capítulo de este documento ayudó a establecer la importancia de generar este tipo de análisis que buscan comprender los mensajes que se transmiten a una sociedad en la cual los índices de discriminación y violencia a la comunidad *LGBT+* son altos.

En el primer capítulo se encontró que la violencia que han sufrido las personas que viven fuera de la heteronormatividad no es algo reciente y puede incluso rastrearse desde el México precolombino. En la actualidad, aunque hay cada vez mayor participación del colectivo para generar conciencia y educar al público, aun se vive la discriminación y violencia que no siempre son reconocidas con cifras oficiales. Sin embargo, por medio de la representación de personajes y narrativas *LGBT+* en televisión e internet, se puede ver que cada vez hay un mayor número de narrativas con una intención de incluir y normalizar las identidades, expresiones y orientaciones de las personas *queer*.

En unas décadas, se pasó de censurar de forma activa cualquier representación positiva de homosexualidad en televisión estadounidense, -lo cual

afectaba también el contenido que llegaba importado a México- a transmitirse en vivo escenas explícitas de romance entre personajes del mismo sexo o con expresiones de género e identidad fuera de lo heteronormativo. En México, la *Legión Mexicana de la Decencia* fue la encargada de censurar dicho contenido; a pesar de ello, los personajes *LGBT+* existían en las producciones de esos años de forma sutil, por medio de insinuaciones. En las animaciones el contenido ha sido principalmente importado de otros países, y de la misma forma que con otras producciones, la censura estaba presente; esto cambió al pasar los años y hoy en día existen varios personajes que representan a la comunidad *LGBT+* con una intención de normalizar e incluir.

Más adelante en el capítulo, se expone cómo la representación de personajes *LGBT+* tiene un efecto directo en el público que consume dicho contenido y por lo tanto, se justifica la importancia de su existencia y la importancia de cuidar los mensajes que se dirigen a los espectadores. Esto se explica de manera más clara con la hipótesis del contacto parasocial, que en pocas palabras, expone que una persona que consume contenido de entretenimiento en el que existe representación positiva de personajes pertenecientes a un grupo discriminado -como la comunidad *LGBT+*- es más propensa a tener una actitud favorable hacia dicho grupo de personas en la vida real.

Es durante el último capítulo que se realiza el análisis a los personajes de tres series diferentes. De manera general, en las animaciones que se seleccionaron y que fueron producidas en México, se halló que los discursos y estereotipos que buscan ridiculizar y crear asociaciones homofóbicas están presentes. Lo homosexual es asociado con lo femenino, lo vulgar, lo promiscuo y estos aspectos son tratados como algo cómico. Con Huevos Rancheros,

además, se encontraron tropos que hacen referencia a una realidad en la que los personajes no pueden expresar abiertamente su homosexualidad.

En el caso de Steven Universe, serie de origen estadounidense y de más reciente creación que las dos series anteriores, el panorama es muy distinto pues se encontraron asociaciones por medio de los tropos que buscan crear inclusividad y aceptación de las personas no heteronormativas al tratarlas con naturalidad. Los personajes juegan con los roles de género libremente y no es algo que se haga con una intención de generar una burla o mensaje de odio o discriminación. Los tropos asociados a los personajes de Zafiro y Rubí sirven más bien de ayuda narrativa para crear personajes *queer* que la audiencia pueda comprender y empatizar con ellos.

Se reconoce que hace falta el apoyo de diversos elementos sociales para eliminar la discriminación y violencia hacia la comunidad *LGBT+*, y estos esfuerzos incluyen el estudio de la influencia que la animación y sus mensajes tienen en la sociedad. Hace falta la implementación de este análisis semiótico a una cantidad mucho más extensa de animaciones para tener un resultado que exprese de manera más completa la diversidad de mensajes sobre la comunidad *LGBT+* que se consumen en México.

La implementación de este análisis se podría complementar de manera simultánea con estudios de otros campos como la psicología y sociología para comprender de manera más extensa cómo el espectador responde al contenido que consume e identificar los efectos psicológicos en las personas de la comunidad *LGBT+* que se ven representados en dichas animaciones. Cabe destacar que cada año se producen nuevas series, cortos y películas animadas que incluyen representación *LGBT+* y sería interesante ver futuros estudios que incluyan las

nuevas producciones y su comparación con las series de años anteriores respecto a los mensajes que transmiten.

Aunque existen estudios que hablan sobre la representación de personajes *LGBT+* en el cine mexicano, o en las series de televisión, es poca la investigación que se ha realizado a través de la semiótica sobre la representación de personajes *LGBT+* en medios animados producidos en México o producidos en el extranjero pero consumidos por un público mexicano en medios masivos de comunicación como televisión abierta, internet o cine. Esto requiere que se desarrollen más investigaciones en estas áreas en específico ya que las animaciones suelen ser un contenido consumido por un público que tiene un interés en éste y pudiera no tenerlo en otros medios, lo que lo vuelve su fuente principal de consumo cuando se trata de entretenimiento y lo vuelve también su mayor acercamiento a la representación *LGBT+* en medios de entretenimiento.

## Bibliografía

Acle, R., Santos, J. y Carmona, J. (2018, octubre). ESTADOS UNIDOS Y SU INFLUENCIA CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES MEXICANOS. DINÁMICAS URBANAS Y PERSPECTIVAS REGIONALES DE LOS ESTUDIOS CULTURALES Y DE GÉNERO, 5, recuperado de <http://ru.iiec.unam.mx/4416/>

Allport, G. (1954). The nature of prejudice. Addison-Wesley.

Armstrong E. y Cragge S. (2006) Movements and Memory: The Making of the Stonewall Myth, AMERICAN SOCIOLOGICAL REVIEW, 71(5), 724–751. <https://doi.org/10.1177/000312240607100502>

Bazant, M. (2005) Crónica de un baile clandestino. El colegio Mexiquense

Bignell, D. (2002) Media semiotics: an introduction. Manchester University Press.

Big Think. (06 de junio de 2011). Judith Butler: Your Behavior Creates Your Gender | Big Think [Video]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Bo7o2LYATDc>

Bond B. y Compton B. (2015) Gay On-Screen: The Relationship Between Exposure to Gay Characters on Television and Heterosexual Audiences' Endorsement of Gay Equality, Journal of Broadcasting & Electronic Media, 59:4, 717-732, DOI: 10.1080/08838151.2015.1093485

Chandler, D. (s.f.). Introduction. Semiotics for beginners. Recuperado el 09 de diciembre de 2020 de <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/index.html>

Colón Zayas, E. R. (2012). Amanecer en la Era de Acuario Walter Mercado, estrella del performance camp y queer. Colección *deSignis*, Volumen (19), 67 – 78.

Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH) (12 de noviembre de 2015). Violencia contra Personas Lesbianas, Gay, Bisexuales, Trans e Intersex en América. <http://www.oas.org/es/cidh/informes/pdfs/violenciapersonaslgbti.pdf>

Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH) (17 de diciembre de 2014). Una mirada a la violencia contra personas LGBTI en América: un registro que documenta actos de violencia entre el 1 de enero de 2013 y el 31 de marzo de 2014. <http://www.oas.org/es/cidh/prensa/Comunicados/2014/153A.asp>

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [Const]. Art. 7. 5 de febrero de 1917 (México).

Cook, C. (2018). A content analysis of LGBT representation on broadcast and streaming television. University of Tennessee at Chattanooga.

Correa, R. (23 de mayo de 2019). Comunidad LGBTI, la más maltratada y discriminada. GACETA UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/comunidad-lgbti-la-mas-maltratada-y-discriminada/>

Crevenna A. B. (Director). (1951). Muchachas de uniforme [Película]. Fama Films.

Darkar Company Studios (2012, julio 17). Vete a la Versh - T2, E7: Cati la Catarina Gay [Video]. YouTube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=UzlhZwZPpOw>

De Fuentes, F. (Director). (1938). *La casa del ogro* [Película]. Compañía Mexicana de Películas S. de R. L.

Díaz, A. (28 de junio de 2018). Muchachas de uniforme, una hazaña del cine mexicano. Festival Internacional del Cine en Morelia. <https://moreliafilmfest.com/muchachas-de-uniforme-una-hazana-del-cine-mexicano/>

DW Español. (28 de junio de 2019). *Activistas LGTB recuerdan los Disturbios de Stonewall* [Video]. Youtube. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=RjacqBpyrFo&ab\\_channel=DWEspañol](https://www.youtube.com/watch?v=RjacqBpyrFo&ab_channel=DWEspañol)

El País. (23 de junio de 2017). 7 testimonios de homofobia, lesbofobia y transfobia en México | México [Archivo de Vídeo]. Youtube. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=I0zoGRPWpSY&ab\\_channel=ElPaís](https://www.youtube.com/watch?v=I0zoGRPWpSY&ab_channel=ElPaís)

FERNÁNDEZ J.(2006) La tropología y la figuración del pensamiento y de la acción social. *Revista de Antropología Social*, 15, 7-20

Fonseca, C. y Quintero, M. (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*, 24(69),43-60.

Franco, C. (2019). EL MOVIMIENTO LGBT EN MÉXICO. *Revista Direitos Culturais*, 14(34), 275. <https://doi.org/10.20912/rdc.v14i34.3218>

García P., Velez A., Julián J. y Cobo M. (2021) The Simpsons did it: Exploring the film trope space and its large scale structure. *PLoS ONE* 16(3): e0248881. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0248881>

Gold, M. (21 de junio de 2018).The ABCs of L.G.B.T.Q.I.A.+ .The New York Times <https://www.nytimes.com/2018/06/21/style/lgbtq-gender-language.html>

González, B. (1999). Los estereotipos como factor de socialización en el género. *Comunicar*.

Gros, A. (2015). Judith Butler y Beatriz Preciado: una comparación de dos modelos teóricos de la construcción de la identidad de género en la teoría queer. *Civilizar*, 16 (30), 245-260.

Huevocartoon (2019, diciembre 27). Huevos Rancheros: pensamientos cochinos [Video]. YouTube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=OehNliC93Ao>

Jaya Bharathy S. (Marzo de 2020) A Study On The Effect Of Television Cartoons On Children. *International Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (www.jetir.org)*, Vol.7(3), 1445-1452.

Konietzko, B. (22 de diciembre de 2014). Korrasami is canon. Tumblr. <https://bryankonietzko.tumblr.com/post/105916338157/korrasami-is-canon-you-can-celebrate-it-embrace>

Kyle Bikowski (2020). Holy Problematics Fabman!: how current representations create a missed opportunity for superhero comics to aid in gay youth identity development. *Journal of Gender Studies*, DOI: 10.1080/09589236.2020.1838889

Los Derechos Humanos en animación, nueva herramienta para educar en Valores. (15 de noviembre de 2017) LA VANGUARDIA. <https://www.lavanguardia.com/vida/20171115/432903817251/los-derechos-humanos-en-animacion-nueva-herramienta-para-educar-en-valores.html>

Martínez, L. (17 de mayo de 2018). 7 gráficos sobre los usuarios de internet en México en 2018. EL ECONOMISTA. <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/7-graficos-sobre-los-usuarios-de-internet-en-Mexico-en-2018-20180517-0077.html>

McQuail, D. (1979) *The influence and effects of mass media*. Sage Publications, inc.

Monsiváis, C. (2002). Los gays en México: la fundación, la ampliación la consolidación del ghetto. *Debate Feminista*, 26. <https://doi.org/10.22201/cieg.2594066xe.2002.26.737>

Murrar, S., y Brauer, M. (2016). Entertainment-education effectively reduces prejudice. *Group Processes & Intergroup Relations*, 21(7), 1053–1077, DOI: 10.1177/1368430216682350

Noriega, C. (1990). “Something’s Missing Here!”: Homosexuality and Film Reviews during the Production Code Era, 1934–1962. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, Cinema Journal Retrospective, 20-41. DOI: 10.1353/cj.2018.0089

Notimex (2 de agosto de 2018). Steven Universe y Bob Esponja ayudan a fomentar el respeto a la diversidad sexual, según académico. *Expreso*. <https://www.expreso.com.mx/estelar/television/steven-universe-y-bob-esponja-ayudan-a-fomentar-el-respeto-a-la-diversidad-sexual-segun-academico/42645>

OECD (Junio 24 de 2020), *Over the Rainbow? The Road to LGBTI Inclusion*, OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/8d2fd1a8-en>.

Ordaz, D. (27 de junio de 2020). Piden atender discriminación a la comunidad LGBT en centros de trabajo. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/noticias-discriminacion-comunidad-lgtb-centros-trabajo/>

Parker, T., Stone, M., Graden, B., Liebling, D., Agnone II, F., Howell, B., Garefino, A. (Productores ejecutivos). (1997-presente). *South Park* [Serie de Televisión]. South Park Studios

Peirón, F. (Junio 23 de 2019). El kilómetro cero del movimiento gay. *LA VANGUARDIA*. <https://www.lavanguardia.com/vida/20190623/463053086707/el-kilometro-cero-del-movimiento-gay.html>

Peirce, C.S. (27 de febrero de 2011) ¿Qué es un signo? (Trad. U. Rivas) (Trabajo original publicado en 1894). Recuperado de <https://www.unav.es/gep/Signo.html>

Peirce, C.S. (7 de diciembre de 2015) Carta a Lady Welby (Trad. F. Silva) (Trabajo original publicado en 1908). Recuperado de <https://www.unav.es/gep/LadyWelby23.12.1908.html#nota25>

Peirce, C.S. (21 de febrero de 2011) El icono, el índice y el símbolo (Trad. S. Barrena) (Trabajo original publicado entre 1893-1903). Recuperado de <https://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>

Peirce, C.S. (30 de enero de 2011) Fundamento, objeto e interpretante (Trad. M. Restrepo) (Trabajo original publicado en 1987). Recuperado de <https://www.unav.es/gep/FundamentoObjetoInterpretante.html>

Preciado, B. (2004). Entrevista com Beatriz Preciado/Entrevistada por Jesús Carrillo.

Desacuerdos, vol. 2, pp.244-261.

Radio, Televisión y Cinematografía. (7 de agosto de 2018). Quiénes Somos. [https://rtc.segob.gob.mx/NuevoSitio/quienes\\_somos.php](https://rtc.segob.gob.mx/NuevoSitio/quienes_somos.php)

Rendon, D. (s.f.). El ABC de la Teoría Queer. (p. 1). Espolea A.C. [www.pjecz.gob.mx/derechos-humanos-e-igualdad-de-genero/biblioteca-digital/el-abc-de-la-teoria-queer](http://www.pjecz.gob.mx/derechos-humanos-e-igualdad-de-genero/biblioteca-digital/el-abc-de-la-teoria-queer)

Rideout, V. y Robb, M. B. (2019). The Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2019. San Francisco, CA: Common Sense Media. <https://www.common sense media.org/sites/default/files/uploads/research/2019-census-8-to-18-full-report-updated.pdf>

Ripstein, A. (Director). (1978). *El lugar sin límites* [Película]. CONACITE 2.

Riva Palacio R., (10 de abril de 2007). Una película de huevos. LOOP.  
[https://www.loop.la/noticia.php?noticia\\_id=53&fbclid=IwAR1B2j2T4EaUmlsmNtwD9UY-UzKSc43W1gLrkG6TPJwZZEnKDNqE1ylzko](https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=53&fbclid=IwAR1B2j2T4EaUmlsmNtwD9UY-UzKSc43W1gLrkG6TPJwZZEnKDNqE1ylzko)

Rodríguez, R. (Director). (1955). *la culpa de los hombres* [Película]. Producciones Rodríguez Hermanos

Romano, R. (Agosto 13 de 2018) Steven Universe creator has done more for LGBTQ visibility than you might know. Entertainment Weekly.

Salazar, A. (Director). (1977). *tres mujeres en la hoguera* [Película]. CONACITE.

Sánchez, G. (2 de mayo de 2020). Así es el homicidio de odio por lgbttifobia en México. Cultura colectiva.

<https://news.culturacolectiva.com/especiales/asi-es-homicidio-odio-por-lgbttifobia-mexico-derechos-humanos-homofobia/>

Sarah C. Gomillion y Traci A. Giuliano (2011). The Influence of Media Role Models on Gay, Lesbian, and Bisexual Identity, *Journal of Homosexuality*, 58(3), 330-354, DOI: 10.1080/00918369.2011.546729

Sato, J., Ikuhara, K. e Igarashi, T. (Directores). (1992-1997). *Sailor Moon* [Serie de televisión]. Toei Animation.

Saussure, F. (1945) CURSO DE LINGÜÍSTICA GENERAL. Editorial Losada

Schiappa, E., Gregg, P. B., y Hewes, D. E. (2006). Can one tv show make a difference? Will & Grace and the parasocial contact hypothesis. *Journal of Homosexuality*, 51(4), 15–37, DOI: 10.1300/J082v51n04\_02

Secretaría de cultura (26 de junio del 2019). Breve historia de la primera marcha LGBT+ de México.  
<https://www.gob.mx/cultura/es/articulos/breve-historia-de-la-primera-marcha-lgbttti-de-mexico?idiom=es>

Sempol, D. (2012). La transición democrática uruguaya: caricaturas homofóbicas y movimientos homosexuales. Colección *deSignis, Volumen* (19), 88– 98.

Stevenson, N., y Austen, C. (Productores ejecutivos). (2018-2020). She-Ra y las princesas del poder [Serie online]. Netflix; Dreamworks Animation; Mattel Creations

Stringer, J. (2013). Trans\* and Queer/LGBTQPIA Terminology. Heartland Trans\* Wellness Group. Recuperado de <https://web.archive.org/web/20181221121422/http://transwellness.org/wp-content/uploads/2013/12/Trans-and-Queer-Terms-HTWG.pdf>

Sugar, R., Jones-Quartey, I. y Morris, K. (Productor ejecutivo). (2013-2019). Steven Universe [Serie de Televisión]. Cartoon Network.

Sugar, R. (2018). The Mind Behind America's Most Empathetic Cartoon. 1A.

Tvtropes (2021). *Have I Mentioned I Am Gay?*. tvtropes. Recuperado de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HaveIMentionedIAmGay>

Tvtropes (2021). *All Gays Are Promiscuous*. tvtropes. Recuperado de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AllGaysArePromiscuous>

Tvtropes (2021). *Camp Gay*. tvtropes. Recuperado de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CampGay>

Tvtropes (2021). *Trope*. tvtropes. Recuperado de <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Tropes>

Villamil, Jenaro, "La cuestión gay, los medios y las campañas", La Jornada, México, D.F., 29 de junio de 2003, disponible en <http://www.jornada.unam.mx/2003/06/29/004a1pol.php?printver=1&fly=>, consultado el 10 de mayo de 2021

Ward, P., Seibert, F., Drymon D. y Muto A. (Productores ejecutivos). (2010-2018). Hora de Aventura [Serie de Televisión]. Cartoon Network.

Yaaj México. (12 de agosto de 2017). Discriminación y juventud LGBTI en México [Archivo de Vídeo]. Youtube. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=DSz-kyWi6sk&ab\\_channel=YaajM%C3%A9xico](https://www.youtube.com/watch?v=DSz-kyWi6sk&ab_channel=YaajM%C3%A9xico)

Zecchetto, V. (2002) La danza de los signos, nociones de semiología general. Ediciones Abya- Yala